

L'ETERNAUTA

LA RIVISTA DEL FANTASTICO - N° 146 LIRE 7.000


IN REGALO
un videogame per
PC e compatibili
della serie
COMIC ART GAMES
le istruzioni di gioco
sono a pagina 94

**GHITA DI ALIZARR:
I MILLE MAGHI DI URD**
di Frank Thorne


Sioban II: BLACKMORE
di J. Dufaux & G. Rosinski

PETER KOCK
di R. Barreiro & F. Solano Lopez


I DIRITTI UMANI




Volume I
96 pp. col.
cartonato
lire 20.000



Volume II
80 pp. col.
cartonato
lire 25.000



Volume III
96 pp. col.
cartonato
lire 25.000



Volume IV
72 pp. col.
cartonato
lire 18.000

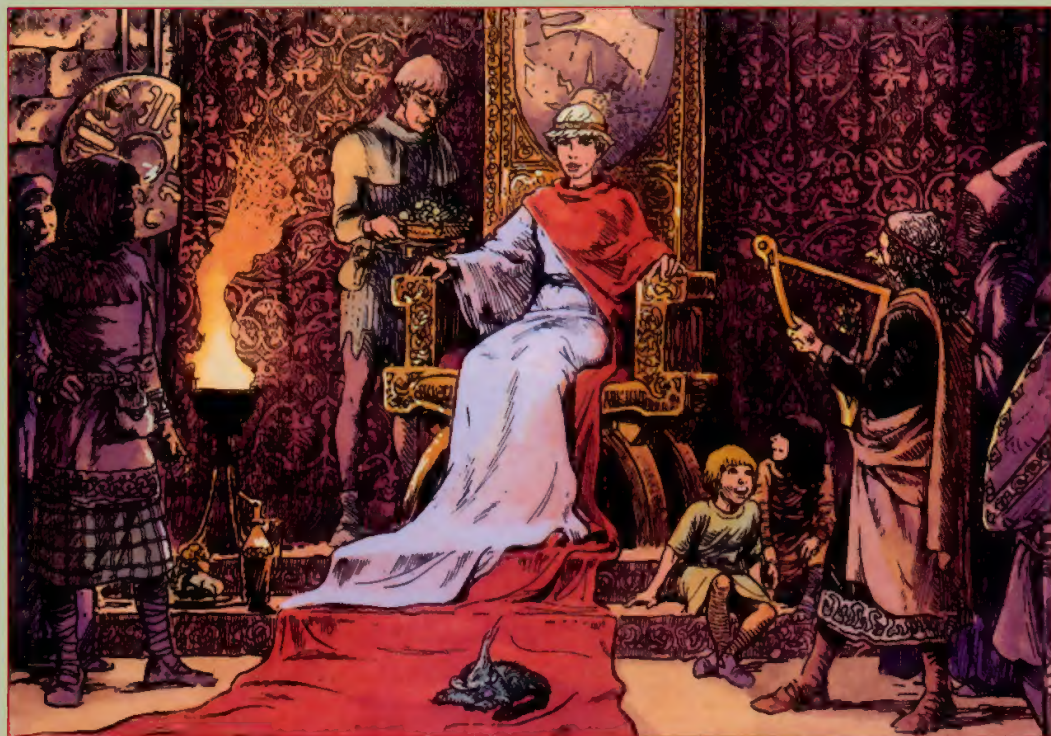
Una pregevole iniziativa della casa editrice COMIC ART che ha raccolto in quattro volumi, le trasposizioni a fumetti dei trenta articoli della "Dichiarazione Universale dei Diritti Umani", realizzate dai massimi cartoonist del fumetto internazionale

**Un'opera unica,
di grande valore sociale e politico,
che la COMIC ART è lieta di offrire
a chi ne farà richiesta
per scopi didattici e culturali,
ad un prezzo vantaggiosissimo:
lire 70.000 anziché lire 88.000 (sconto del 20%)**

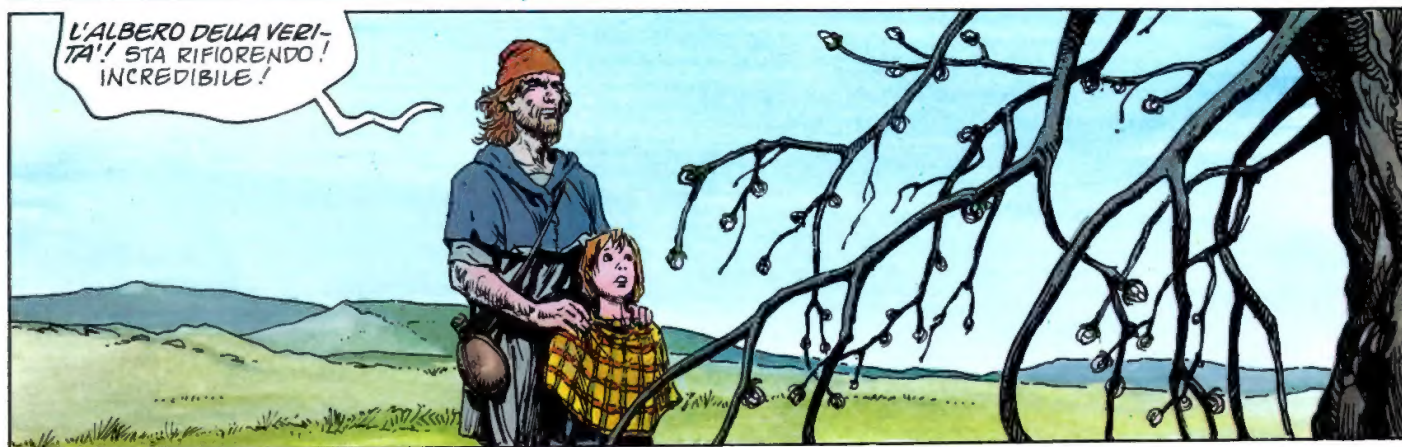
**Per richiedere i volumi, contattate l'ufficio arretrati della CASA EDITRICE COMIC ART
via Flavio Domiziano, 9 - 00145 Roma - tel. 06/54 04 813 - fax 06/54 10 775**

sono ormai più di sette anni che lavoro nel settore dei fumetti e mi ritengo certamente un fortunato: svolgo una professione che mi piace (di più: mi entusiasma!) e riesco a viverci decorosamente. Ultimamente, frequentando le varie mostre-mercato nonché decine di librerie specializzate, mi capita di essere avvicinato da ragazzi molto giovani che mi chiedono sempre la stessa cosa: come si diventa sceneggiatori di fumetti? Io, all'inizio, sorrido con sicurezza, certo di trovare immediatamente una risposta semplice e valida per tutti; poi, quasi sempre, mi blocco e mi rendo conto di non essere in grado di consigliare nessuno. Non ci sono strade già tracciate o regole preconfezionate, ma soltanto esperienze personali, diverse per ognuno. Cosa posso dirvi? Preparate delle storie totalmente vostre, oppure cercate di scrivere soggetti riguardanti un personaggio già esistente in edicola. In entrambi i casi, certo, conta la qualità del prodotto, ma vanno tenute in considerazione anche la fortuna e la conoscenza del mercato. Ecco, forse quest'ultimo aspetto è quello più importante. Dovete essere aggiornati sulle novità editoriali appena uscite e su quelle in preparazione, in maniera tale da potervi proporre a riviste che forse più delle altre già affermate necessitano di idee nuove, e per essere al corrente delle voci di corridoio siate presenti a tutte le presentazioni e le mostre, anche quelle più piccole, cercando di conoscere autori già affermati e neofiti come voi. E metteteci entusiasmo, questo posso dirvelo sin da ora!

Lorenzo Bartoli



Sioban II di J. Dufaux & G. Rosinski	2
Il ritorno di Jafar di R. Genovesi	65
Posteterna	66
Antefatto a cura di L. Gori	67
Peter Kock di R. Barreiro & F. Solano Lopez	68
Ghita di Alizarr di F. Thorne	84
Film interattivi per giovani generazioni di R. Genovesi	92
Victory Gundam: la reincarnazione del mito di G. Riccardi	93
Due consigli prima di cominciare... a cura di Yellow Kid	94
Comic Art News a cura di Yellow Kid	96





E TU, FIGLIO MIO,
VEDRAI RIFIORIRE
GLI ALBERI
DELLA VERITA',
QUANDO
RIECHEGGERA'
ANCORA ...



... IL LAMENTO DELLE
LANDE PERDUTE !



E' VERO ...
RIFIORISCONO !

IL SANGUE DELLA VERITA'
CIRCOLA DI NUOVO NEI VEC-
CHI RAMI... SENTO UN
CUORE CHE BATTE...
BATTE...



ODIO QUESTA VITA
NUOVA, QUESTO
CALORE...



DEVO SOFFOCARLA,
PRIMA CHE GLI ANTI-
CHI LAMENTI
RICOMINCINO. MA
CHI MI AIUTERA' A
SPEZZARE QUESTO
CUORE NUOVO?
CHI?



C'E' QUALCUNO QUI DI
CUI MI POSSA FIDARE
D'AVVERO? TRA DI VOI,
AMICI MIEI, CHE HO
PORTATO ALLA VITTORIA,
SUI QUALI HO STESO
L'ALA DEL MIO POTERE?
CHE MANTENGO DALLA
GRANDE BATTAGLIA DI
NYR LYNCH...
RISPONDETEMI,
RISPONDETEMI!



NON COMPRENDIAMO LA TUA
COLLERA, VENERABILE MAGO.
PERCHE' QUESTA INQUIETUDINE?
... NON POSSIAMO TREMARE
DI PAURA PERCHE' QUALCHE
ALBERO METTE I FIORI ...
TUTTO IL PAESE E' CALMO
E NESSUNO SI RIBELLA
AV TUO POTERE !



IL MIO REGNO E' NELLA TENE-
BRA ! SE UNA VENA BATTE
NEL MEZZO DELLE TENEBRE ,
SE UN SOFFIO DI VITA FA TREMA-
RE LE VECCHIE CARCASSE
IMPUTRIDITE, ALLORA, SI' ... IO ,
BEDLAM, TREMO DI PAURA ...
CONOSCO LE ANTICHE LEGGENDE
...



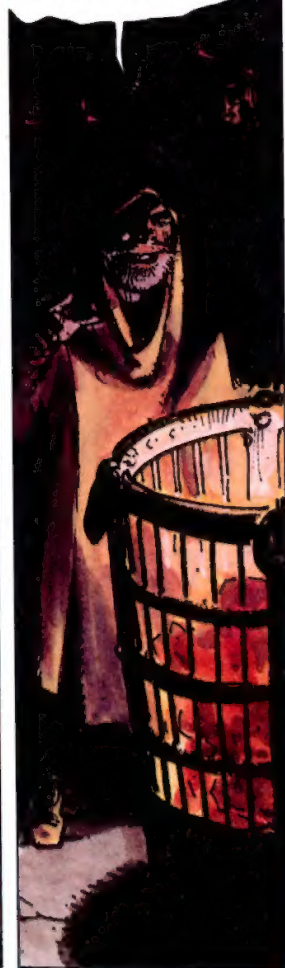
IL GIORNO IN CUI
GLI ALBERI DELLA
VERITA' RIFIORIRANNO,
CHI E' MORTO IN QUE-
STE TERRE RIVIVRA' ...
UN CANTO SI LEVERA'
E COLUI CHE
L'ASCOLTERA' POTRA'
RIPRENDERE LA
LOTTA CONTRO
L'USURPATORE ...



COLUI ... O
COLEI !



CHE VUOI DIRE ?
TEMI QUALCUNO IN
PARTICOLARE ?



FORSE ...
MA ANCORA
DUBITO ...



DICCI CHI E' ! LO SGOZ-
ZEREMO E TI
PORTEREMO LA SUA
TESTA !



SIOBAN !
SI CHIAMA
SIOBAN !





LA SUA DISCENDENZA! CERTO!
SIOBAN E' SUA FIGLIA!
E TU NON L'HAI UCCISA! E POI HAI PERMESSO CHE BLACK-MORE, NOSTRO ALLEATO, SPOSSASSE LADY O'MARA!



DAVVERO?... MI STAI RIMPROVERANDO...
MA FORSE HAI RAGIONE... INVECCHIO...
PENSA, HO ANCHE MANGIATO UNA DI QUELLE GEMME CHE HO TROVATO SU UN ALBERO DELLA VERITA'... UN GESTO SENILE, VERO?...



MI RESTA UNA GEMMA - MANGIALA, PROVAMI CHE NON SONO RIMBAMBITO DEL TUTTO...

SE...
SE CI TIENI...



!!!

... 10 ...



MANGIA!



GLOPP

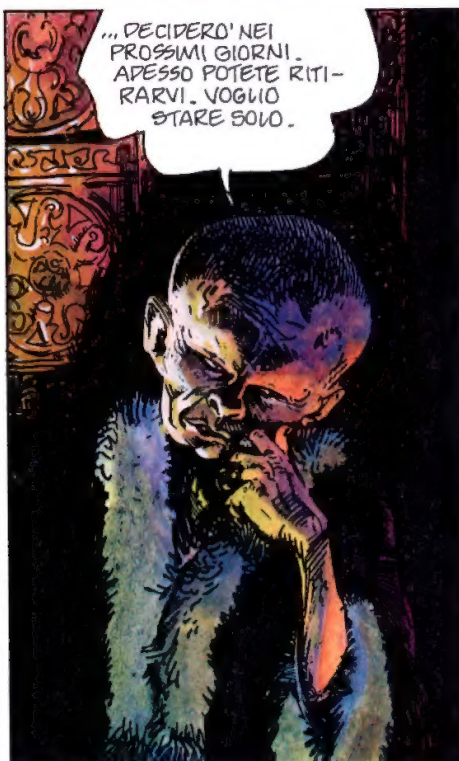


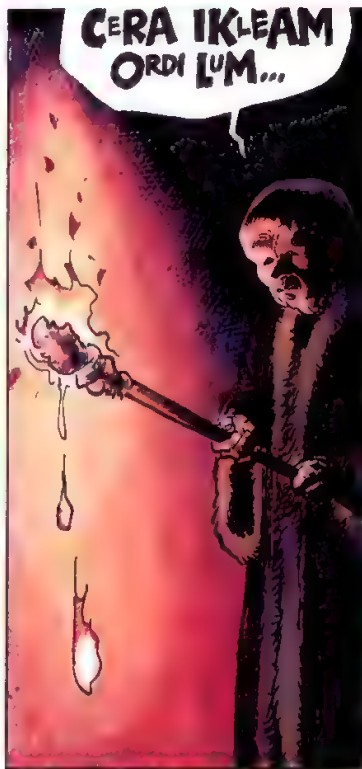
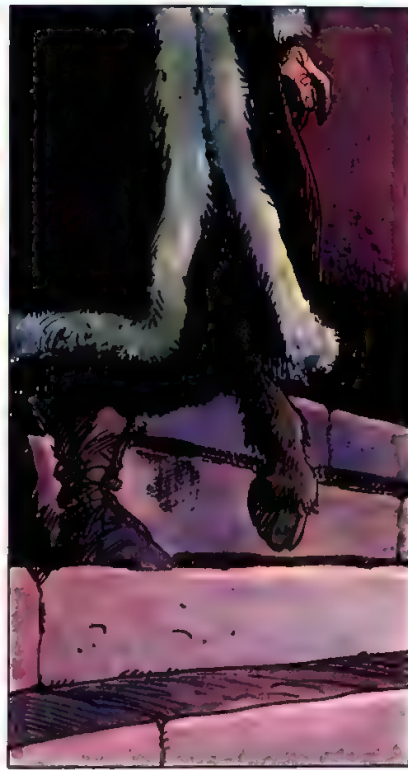
DIMMI, LA PENSI ANCORA COME PRIMA,
O SENTI NASCERE DENTRO DI TE UN'ALTRA VERITA'?...
LA MIA UNICA VERITA'...



!!!
RRRRRR





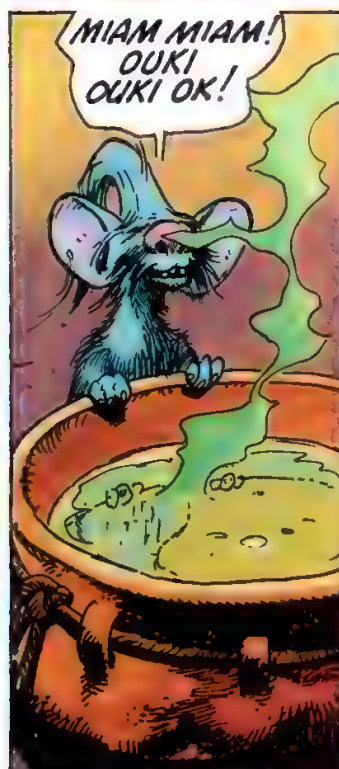
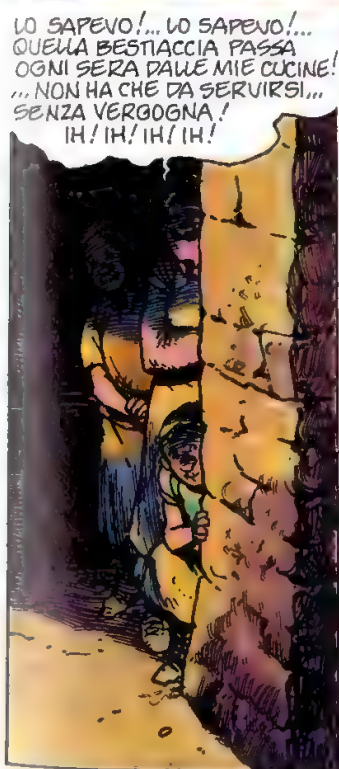
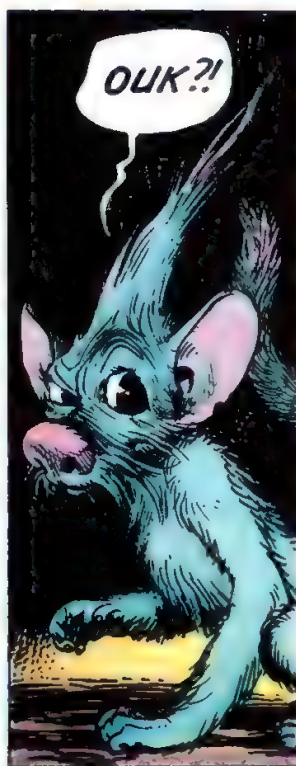


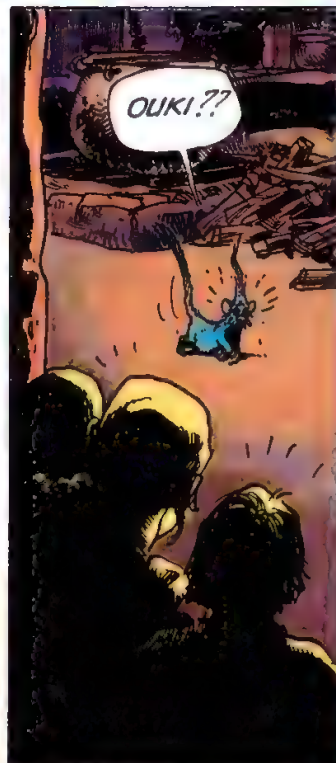
CERA IKLEAM
ORDI LUM...



...JON EVIA KJAKL
C'ENA HADJ...
ZBOREA LYNCH
AQUAZC O...









FORSE
SONO SBA-
GLIATE LE
DOSI ...

SE L'E' BEVUTA ...
TUTTA! N-NON CI
CREDO!

SI', FORSE
IL TORO ERA
MALATO ... A VOLTE
QUEI BESTIONI
CREPANO DI
COLPO!



NO ... HO MESSO TUTTI GLI
INGREDIENTI ... BAVA DI
ROSPO, MERDA DI
TOPO, RAGNI
SPREMITI,
BACHI DA SETA...



... LHHNGHHHHH!!
NON MI SENTO TROP-
PO BENE! CRE-
Credo che andro'
A VOMITARE!



BEUAAARRKX
HEUEUUUUUAAA

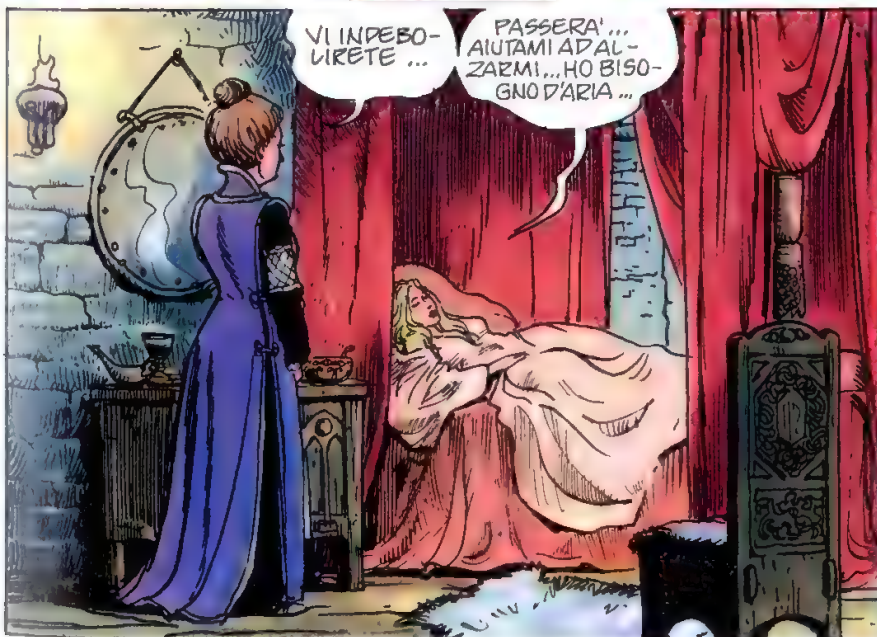
DIO! CHE
SPETTACOLO
RIVOLUTANTE!

SI', E' DISGUSTO-
SO! UN UOMO
PIU' CHE ADULTO
CHE SI LASCIA
ANDARE IN
QUEL MODO!



DAVERO
NON VOLETE
MANGIARE?

NO.
NON
HO FAME.



VI INDEBO-
VIRETE ...

PASSERA' ...
AIUTAMI AD AL-
ZARMI ... HO BISO-
GNO D'ARIA ...



!!??



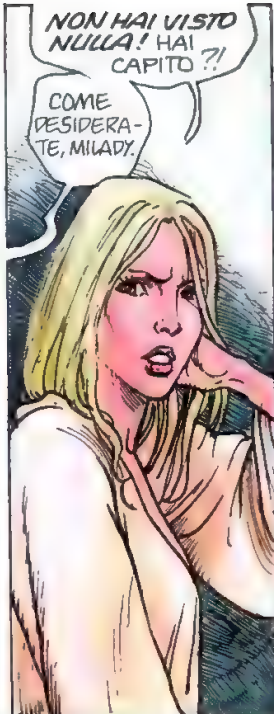
MA ... COSA VI E' SUCCESSO ?!

NULLA...



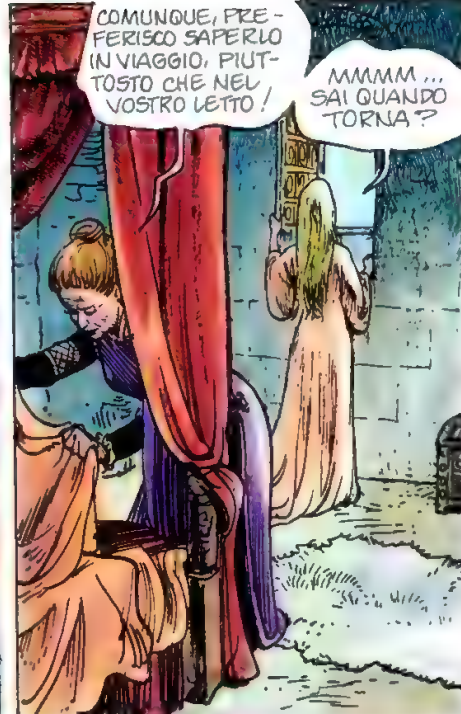
E' STATO QUEL'UOMO, VERO? LORD BLACKMORE !!

QUEL'UOMO, COME LO CHIAMMI, E' IL MIO SPOSO... IL PROTETTORE DI MIA FIGLIA... NON HAI VISTO NULLA...



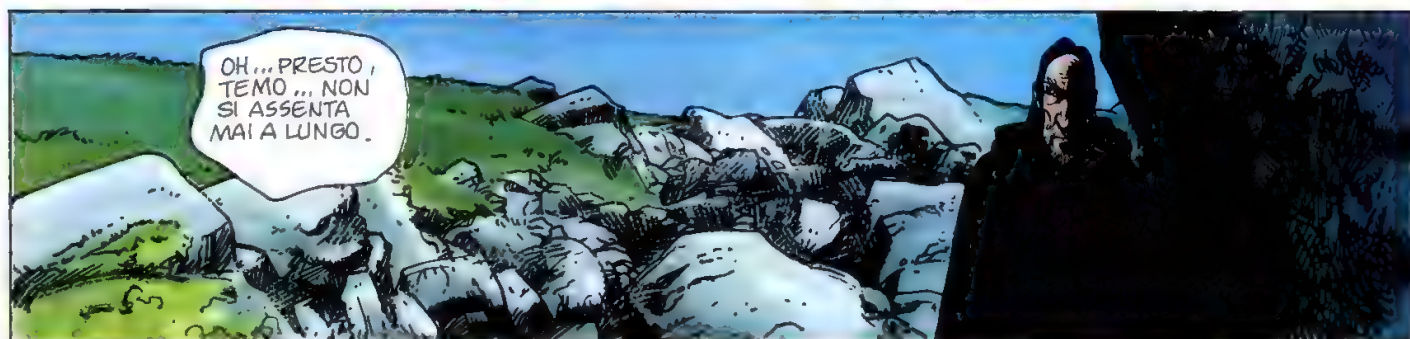
NON HAI VISTO NULLA! HAI CAPITO ?!

COME DESIDERATE, MILADY.



COMUNQUE, PREFERISCO SAPERLO IN VIAGGIO, PIUTOSTO CHE NEL VOSTRO LETTO!

MMMM ... SAI QUANDO TORNA ?

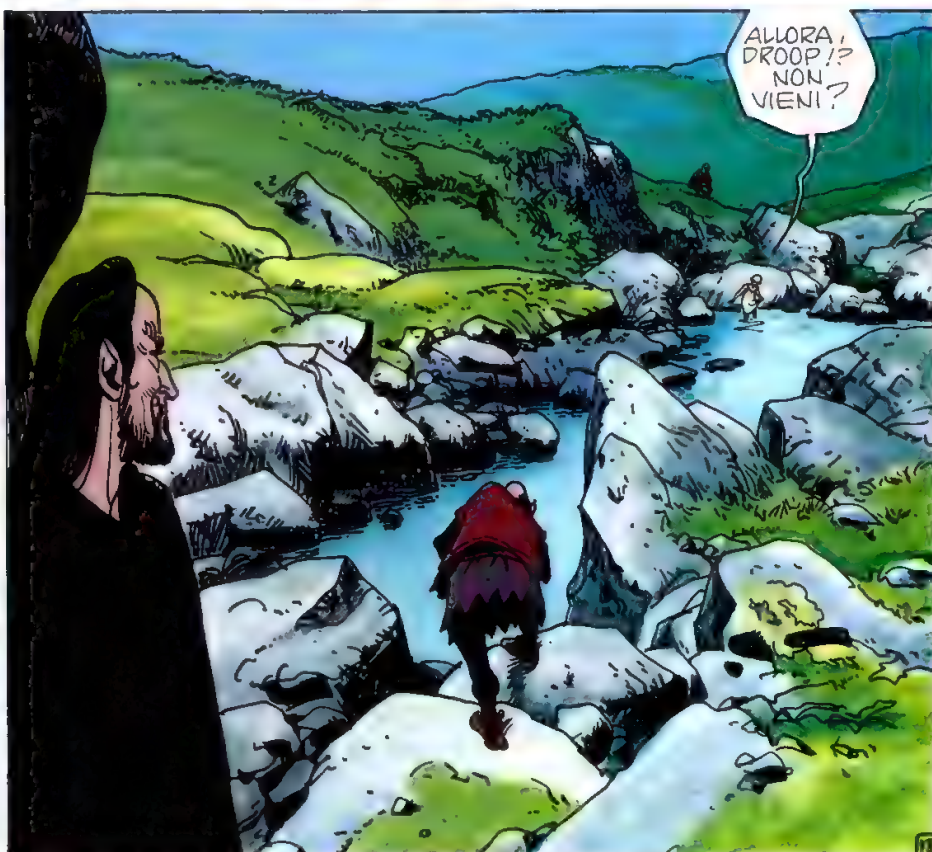


OH ... PRESTO, TEMO ... NON SI ASSENTA MAI A LUNGO.

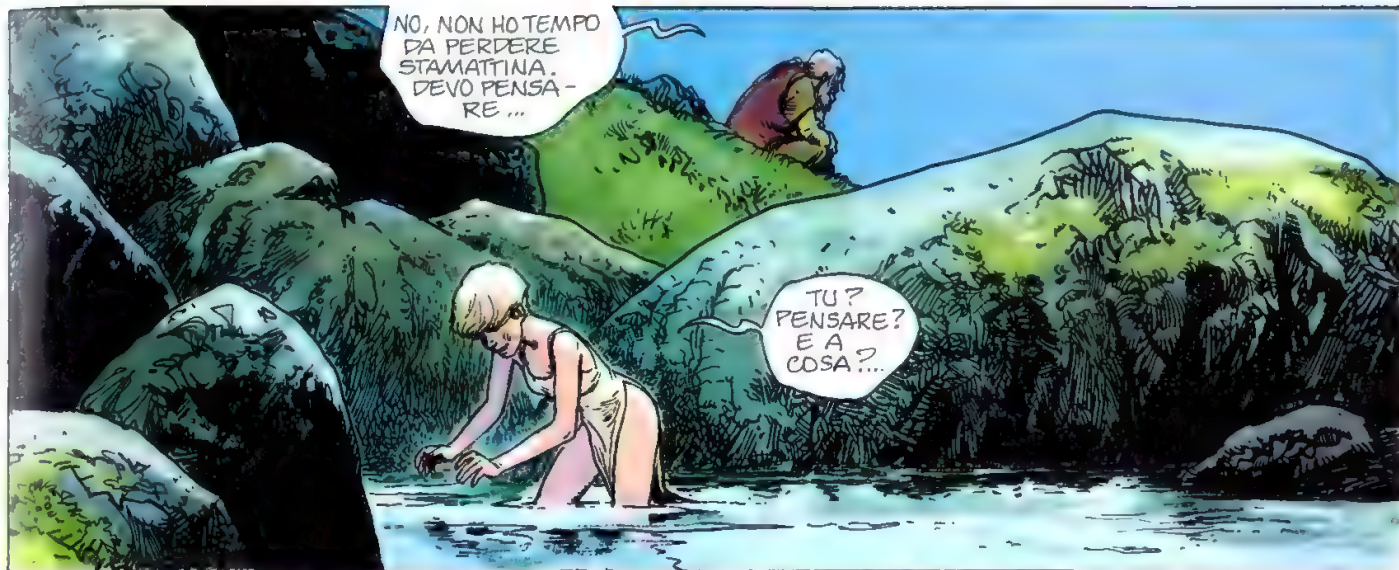


ALLORA?

CREDO CHE SIA IL MOMENTO, SEMBRANO ENTRAMBI INDAFFARATI.



ALLORA, DROOP!? NON VIENI?



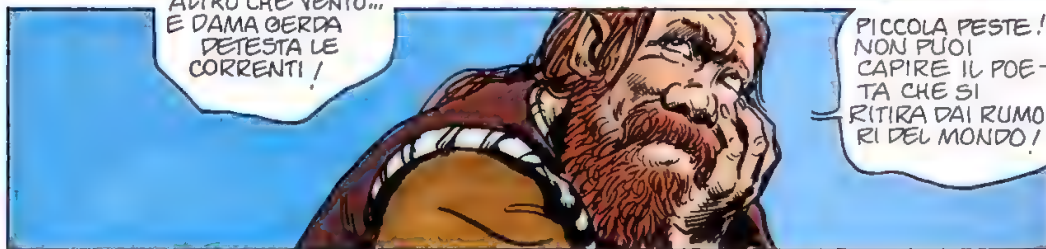
NO, NON HO TEMPO
DA PERDERE
STAMATTINA.
DEVO PENSA-
RE ...

TU?
PENSARE?
E A
COSA? ...



AD UN POEMA CHE
CONTO DI DEDICARE
ALLA DEA DEI
MIEI SOGNI.

L'HHMMMM ...
NON PENSARE
TROPPO FORTE / SE
COLPISCI L'ARIA,
NON AVRAI
ALTRO CHE VENTO ...
E DAMA OERDA
DETESTA LE
CORRENTI !



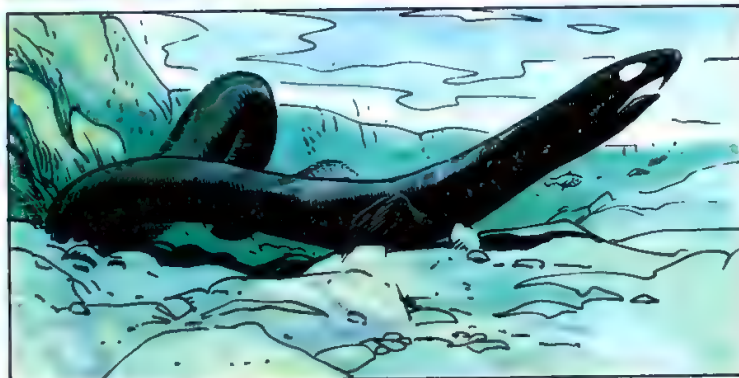
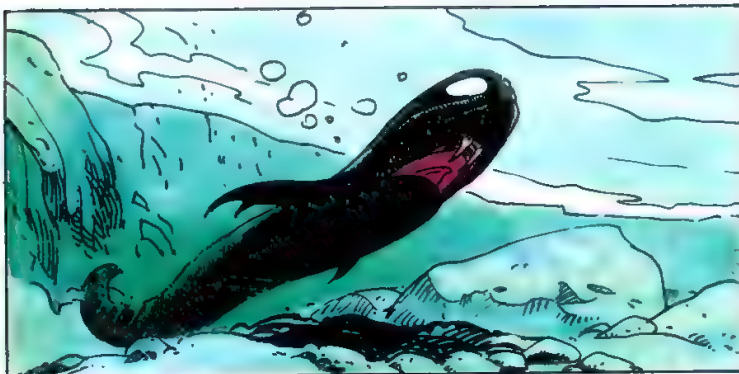
PICCOLA PESTE!
NON PUOI
CAPIRE IL POE-
TA CHE SI
RITIRA DAI RUMO-
RI DEL MONDO!

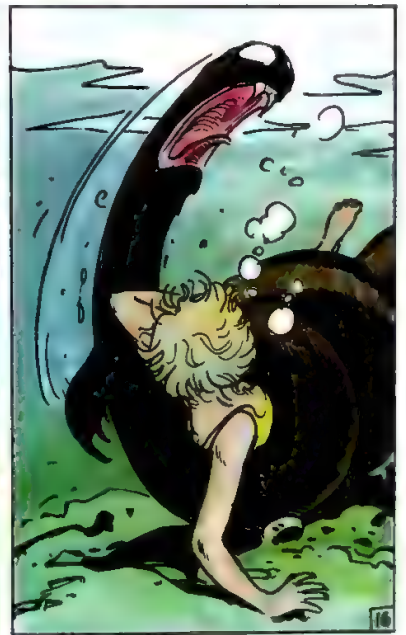
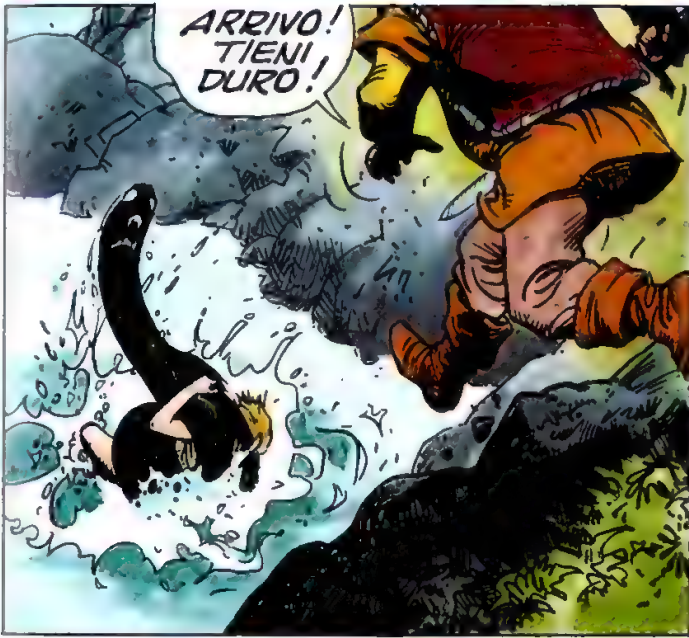


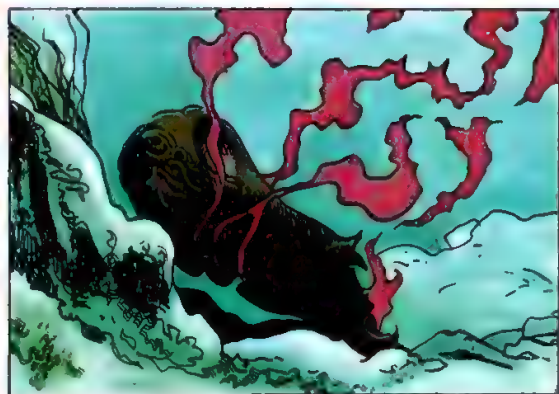
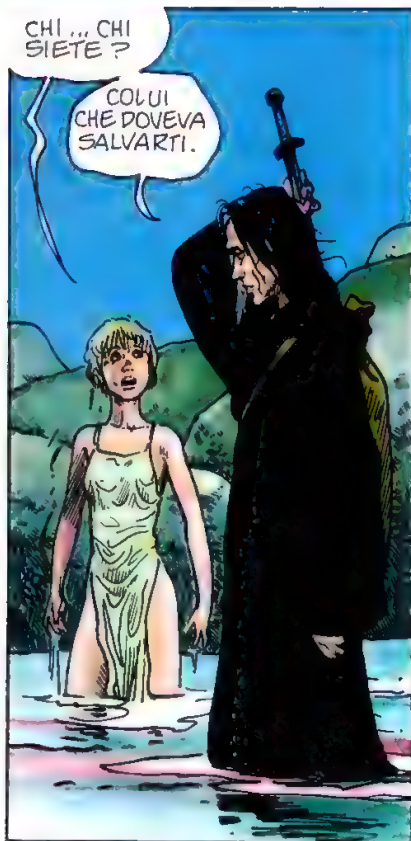
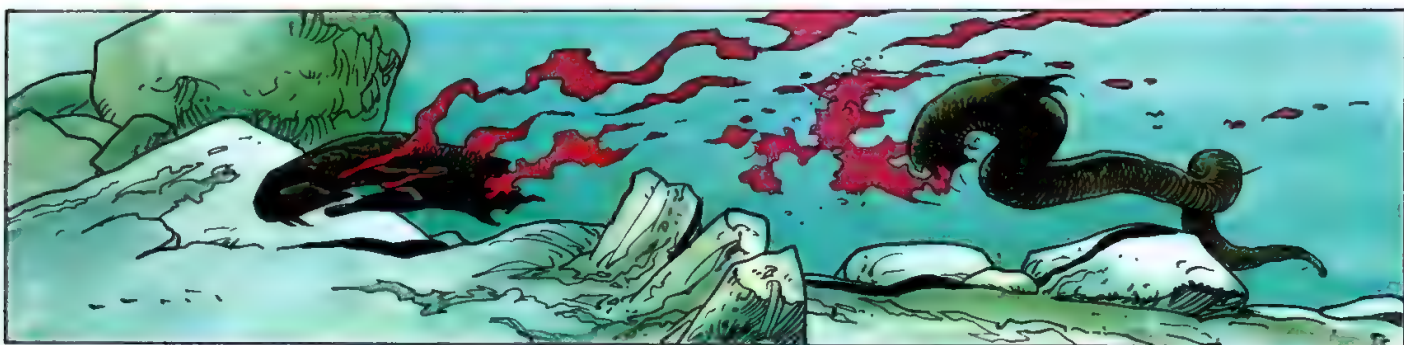
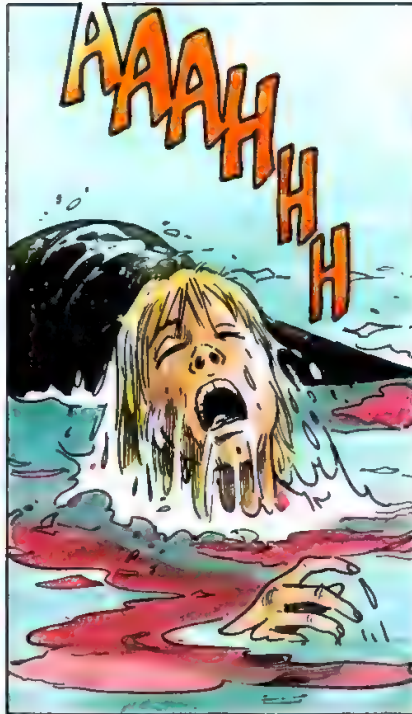
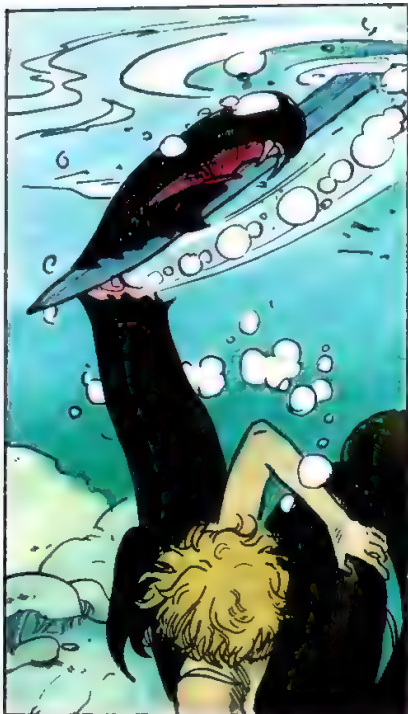
FIGLIO DI AEGIR* CHE
PARLI DALLA SUA BOCCA,
VERSA LACRIME E SANGUE!
ALLONTANA DA NOI I
CANTI DI RIBELLIONE!

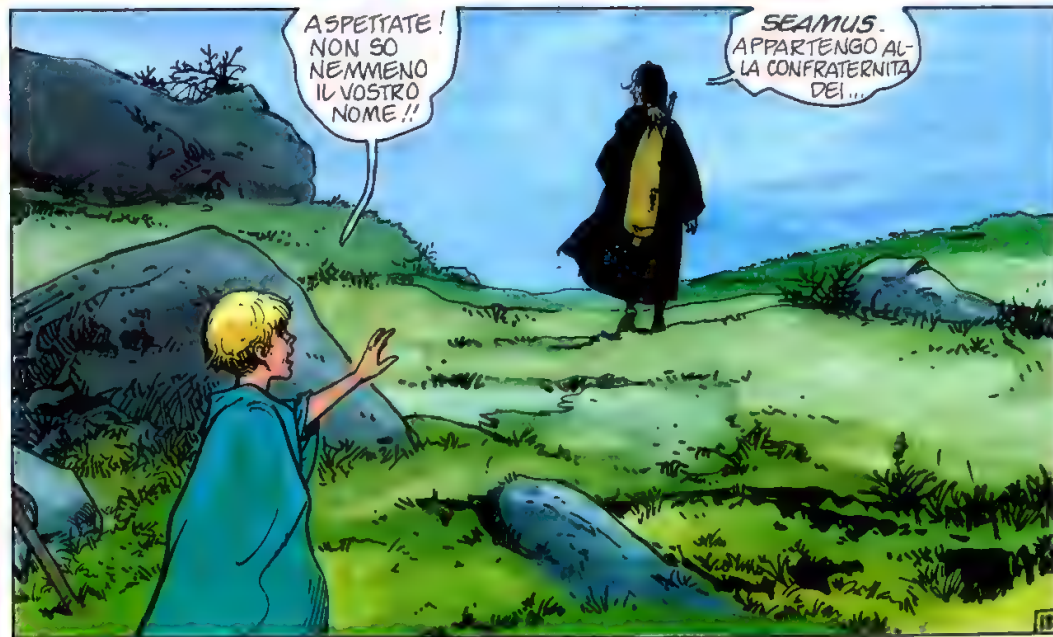
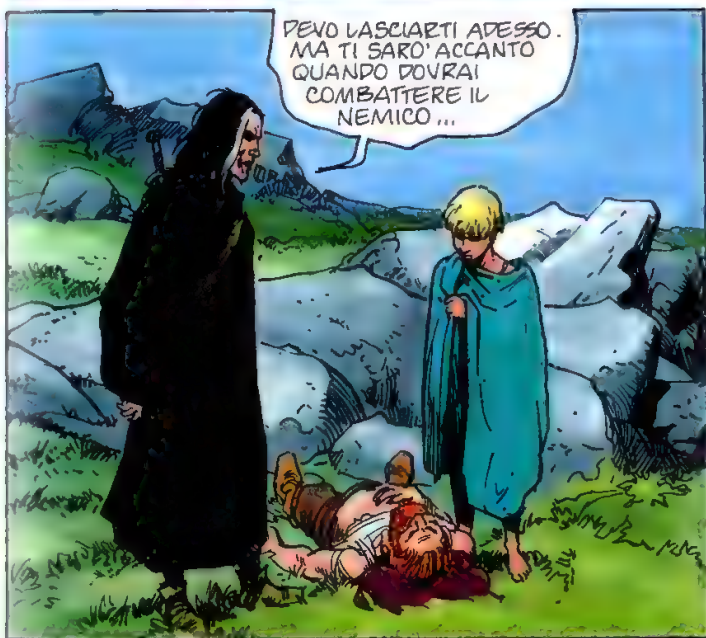


* DIO DEL MADE











...GUERRIERI DEL PERDONO!
E' UN GUERRIERO DEL PERDONO!

LO SENTO, LI RICO-
NOSCO DA LON-
TANO! SEMPRE
QUELL'ARIA
DOLCE, RASSICU-
RANTE, QUEL MO-
DO DI APPARIRE
DAL NULLA...

IN OGNI CASO, GLI
DEVE LA VITA!
SE NON FOSSE
INTERVENUTO...



E SE TORNASSE?... SONO STA-
TI LORO A SOLEVARE L'ESERCI-
TO DI CUI DISPONEVA LUPO
BIANCO QUANDO SBARCO' SULLE
NOSTRE TERRE... I GUERRIERI
DEL PERDONO HANNO SEMPRE
APPOGGIATO I SUDENNE...



ALLORA DOBBIAMO AVVI-
SARE BEDLAM...! CHE
DIA DISPOSIZIONI...

DAL
MARE...NON
POSSONO
CHE VENIRE
DAL MARE...



QUANTO A
SIOBAN, DEVE
SPARIRE AL PIU'
PRESTO!



IL SUO CUORE
DEVE CESSARE
DI BATTERE...



... CHE QUEL CUO-
RE SEMBRA
ATTIRARE LE AN-
TICHE LEGGENDE!...



... E NOI
NON NE VO-
GLIAMO!



LA UCCIDERAI
STANOTTE
STESSA! CON
QUESTO.





OUKI
OUKI
OUKI

LO SO, PICCOLO
OUKI, LO SO: HAI
UN SACCO DI COSE
DA RACCON-
TARMI.



ANCH'IO. MI E' SUC-
CESSA UNA COSA
FANTASTICA ! UN
UOMO MI HA SAL-
VATO LA VITA .
UN UOMO DALLO
SGUARDO TENE-
RO, BUONO ...

OUKI
OUKI...



AH! SE SOLO POTESSI-
MO CAPIRCI...LA VITA
SAREBBE PIU'
BELLA, VERO
PICCOLO OUKI.....!

YOUK,
YOUK,
YOUK,
YOUK.



FORSE ABBIAMO
GLI STESSI SO-
GNI...LE STESSE
SPERANZE ...

OUK.



GLI ALBERI
DELLA VERITA' !
SONO RIFIORITI !



POSSI-
BILE CHE
SIA PER
STANOTTE
?



... MA QUEI
TERRIBILI
MOSTRI
MI ERANO
ADDOSSO!
ERANO
TANTISSIMI!



NE HO UNO SOTTO OGNI PIEDE! GLI
SCHIACCIO IL MUSO SENZA PIETA'! TRE
TESTE SPEZZATE CREPITANO SOTTO I
MIEI STIVALI... ECCONE UN ALTRO, L'AM-
MAZZO, MENTRE NE STRANGOLO UNO
CHE MI PRENDE AVE
SPALLE ...



... ALLORA AMMAZZO ALTRE DUE
CREATURE IMMONDE CHE
MI PRENDONO DA
DESTRA! AH! E TAGLIO!
E SPEZZO! E
STRANGOLO!...



MA, AMICO MIO, SE HO BEN CAPI-
TO, IN QUEL MOMENTO TANTO
CRITICO AVEVATE BEN TRE GAM-
BE E QUATTRO BRACCIA?



TRE GAMBE...
QUATTRO
BRACCIA?



OH HH!! MI SENTO
MALE! LA FE-
RITA SI RIAPRE!
... MORIRO'!...

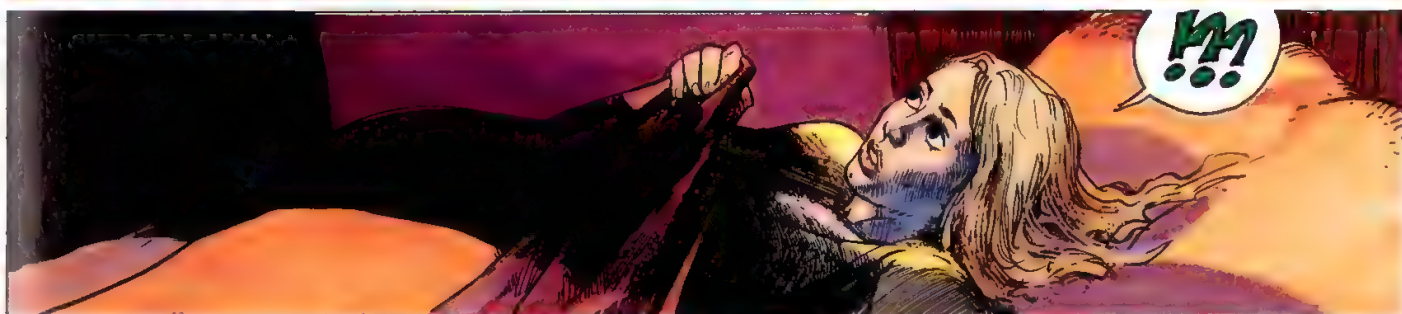


MA NO, MA NO,
AMICO MIO... SONO
QUI E RESTERO'
CON VOI FINCHE'
NON VI SARETE RI-
STABILITO ...



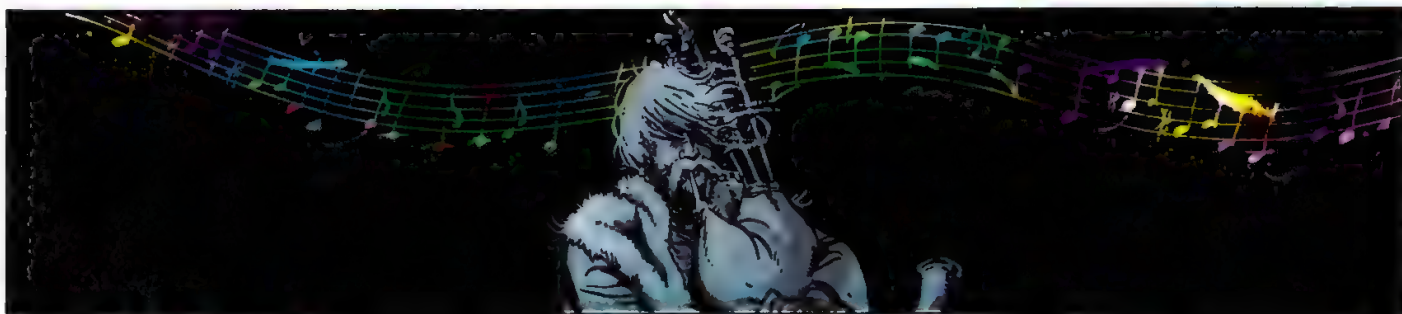
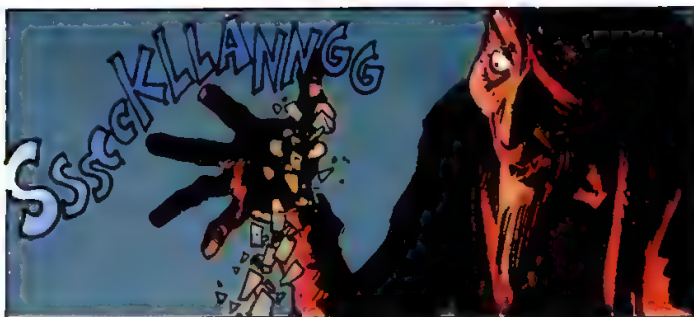
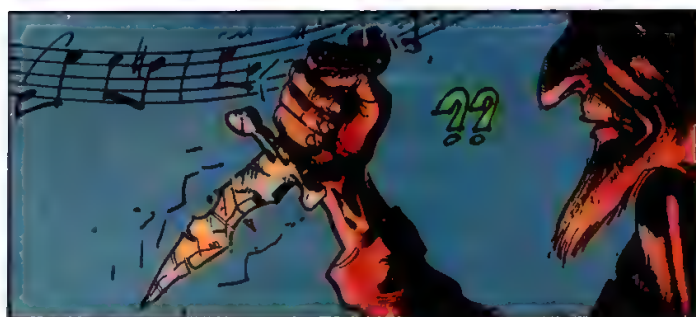
DAMA
GERDA...

SI'?



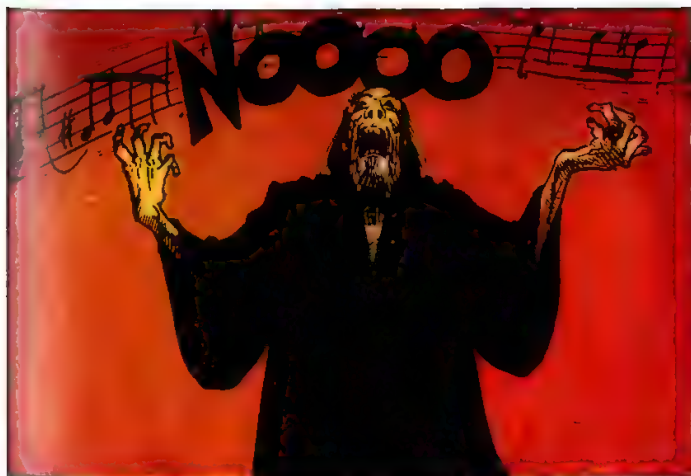


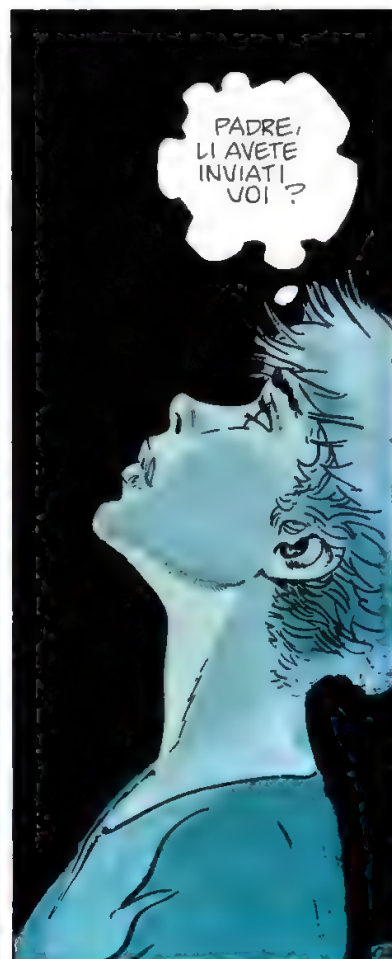
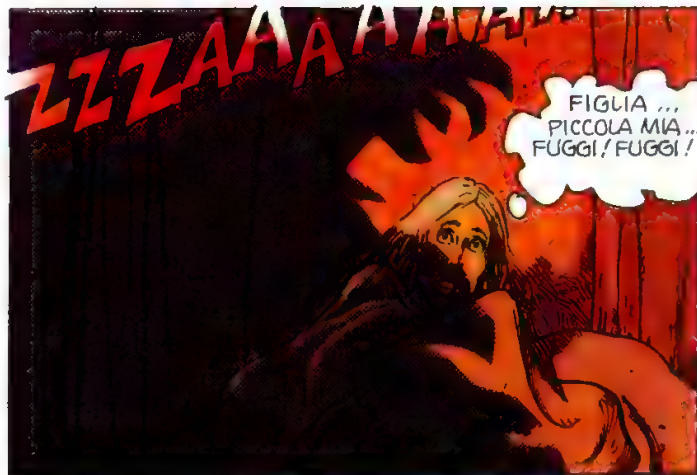






I SOLDATI... I SOLDATI DI
MIO PADRE! MORTI DU-
RANTE LA GRANDE
BATTAGLIA DI NYE
LYNCH... VENGONO A
CERCARMI...









E' L'ALBA.
DOBBIAMO RI-
PARTIRE ...

LO SO.
ASPETTA
ANCORA UN
ISTANTE!



GUARDA !!!



E' LUI!



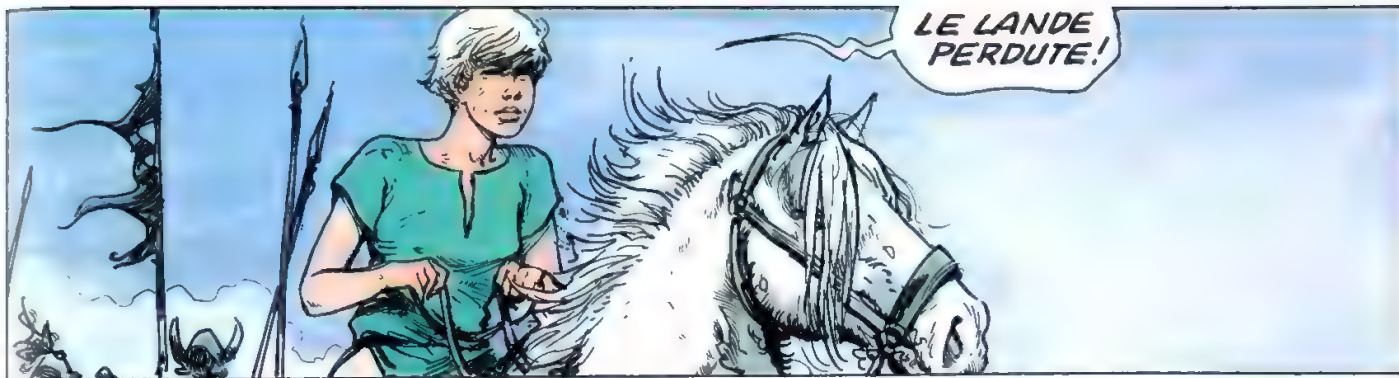
PER
THORGUNN!
C'E' FORSE
RIUSCITO?...

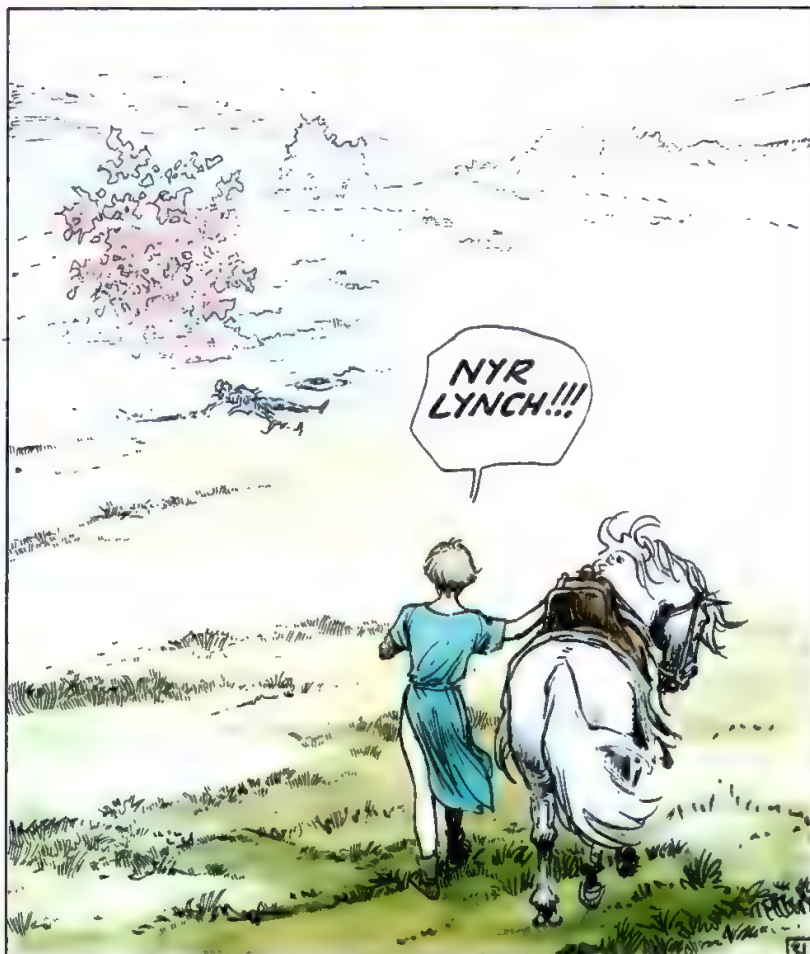
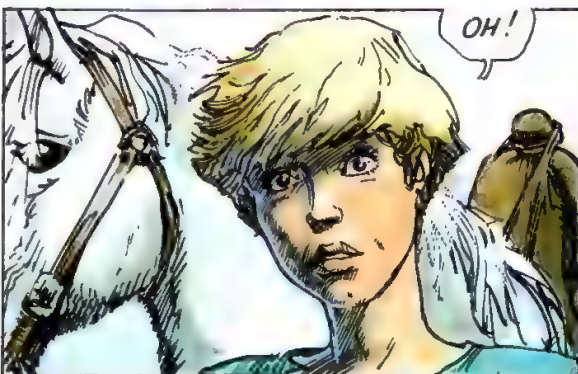
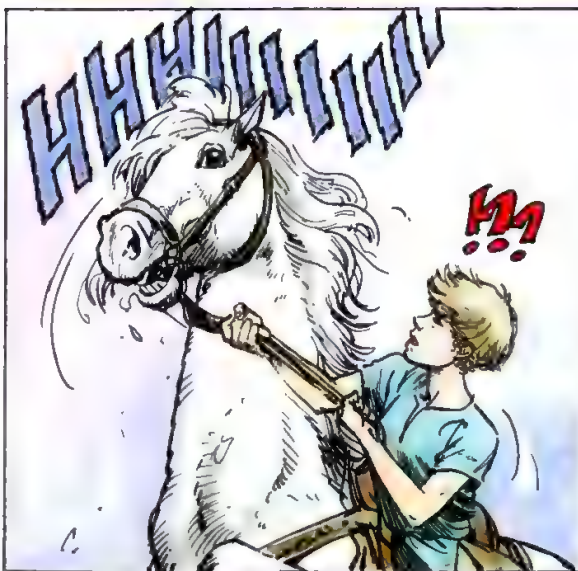


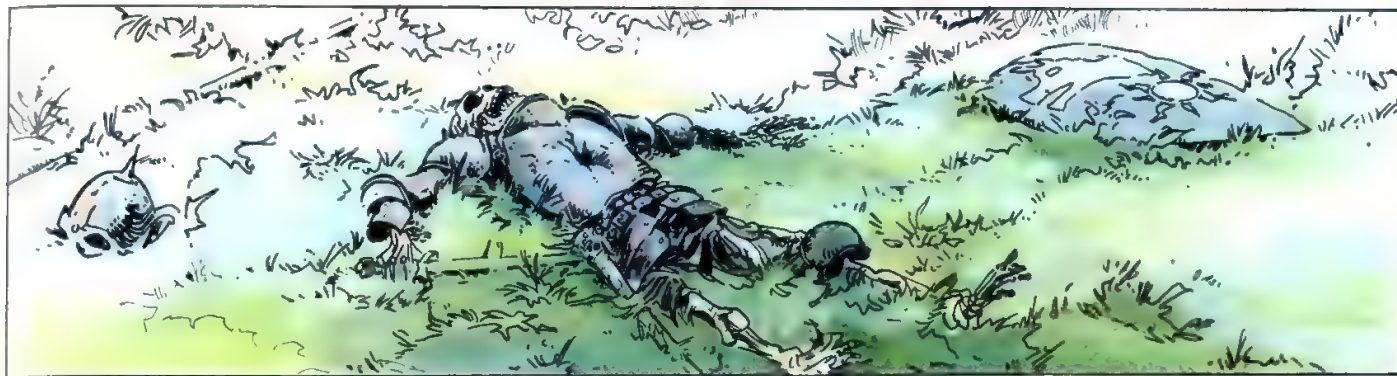
SI', AMICO MIO, L'HO
TROVATA ... LA FIGLIA
DI WULFF, IL LUPO
BIANCO ... HA ASCOL-
TATO IL LAMENTO
SI E' LASCIATA
CONDURRE DALLA
LEGGENDA ANTI-
CA FINO ALLE
LANDE PERDU-
TE, E LI' ...



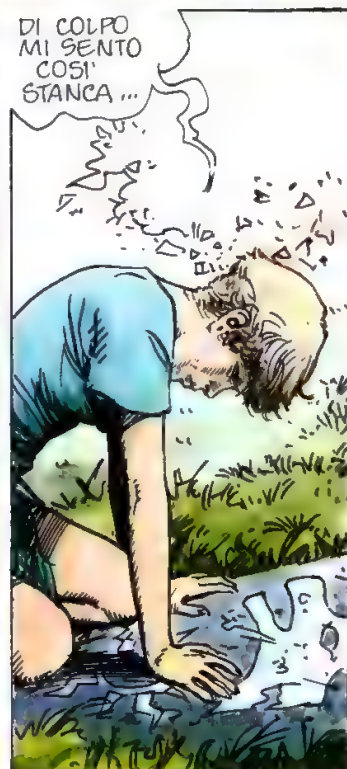
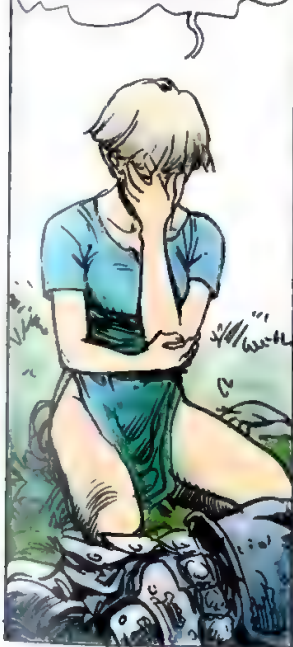
... RITROVERA'
SUO PADRE.!

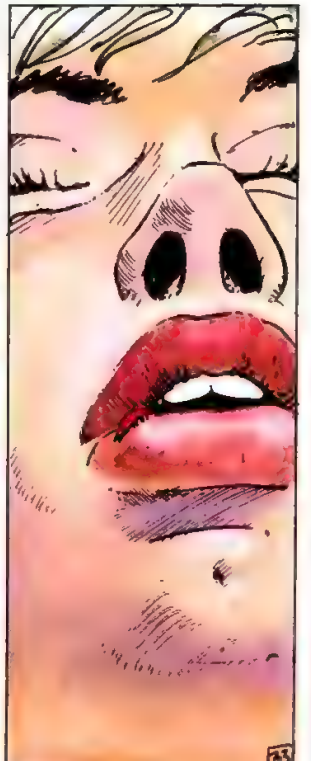
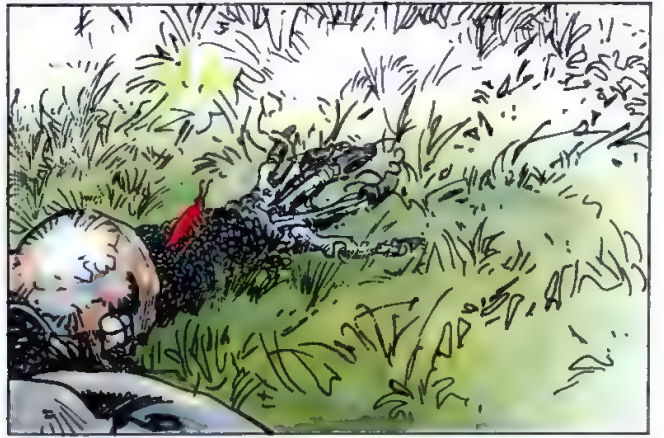
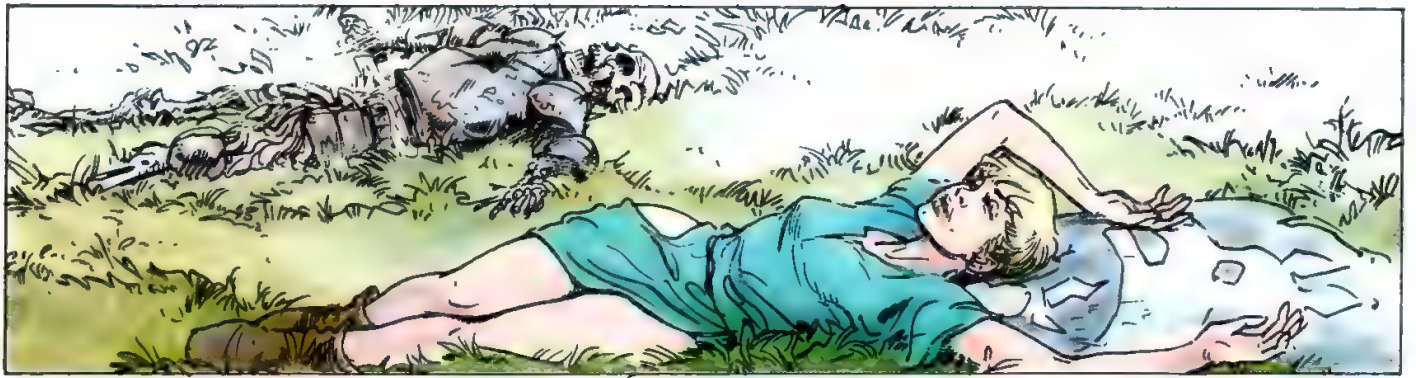


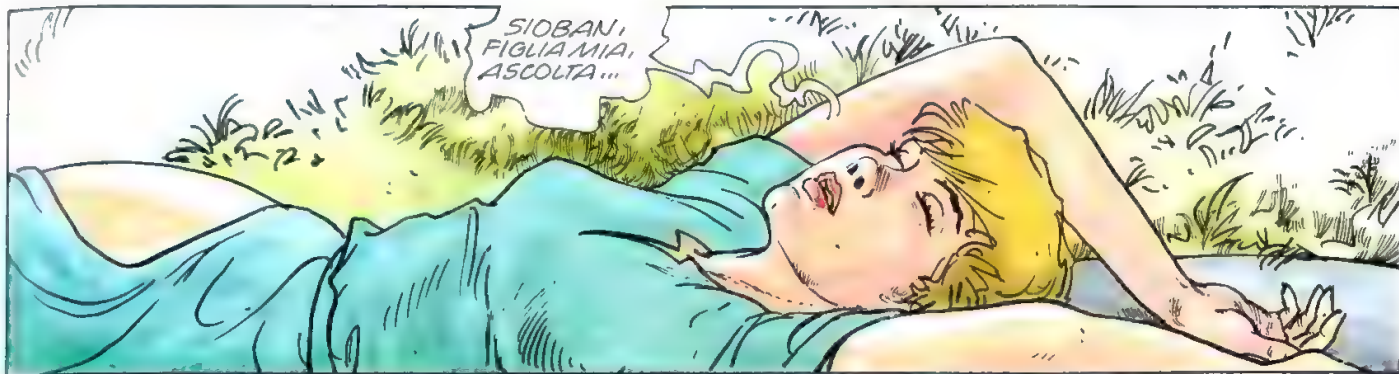




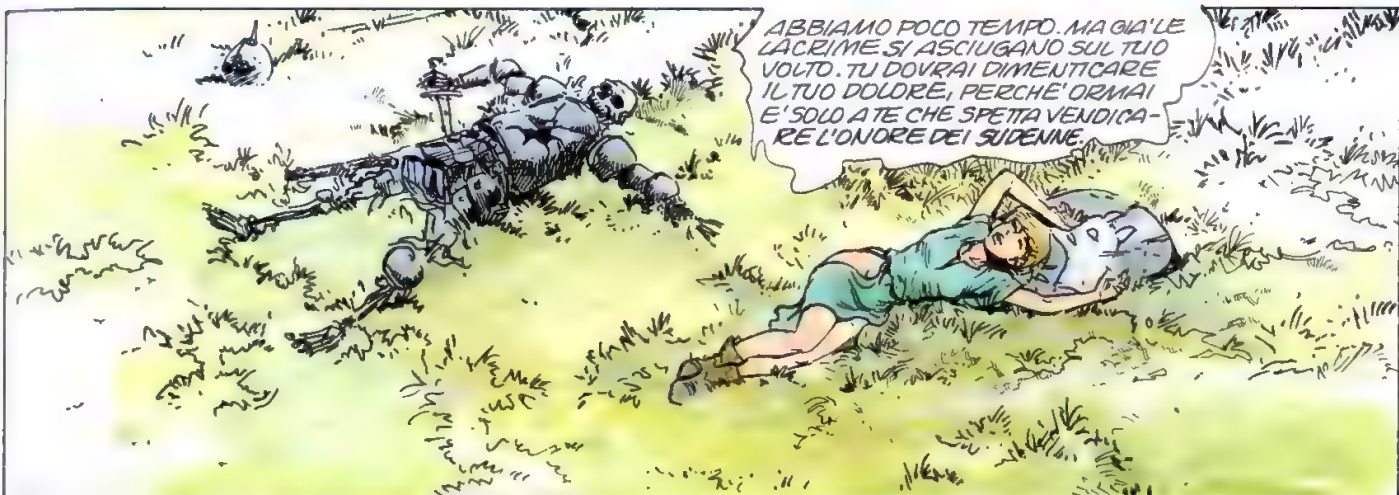
PADRE MIO... E' DUNQUE QUESTA LA SOLA IMMAGINE CHE MI RESTA DI VOI... UN'IMMAGINE DI MORTE, DI SILENZIO...?







SI OBAN,
FIGLIA MIA,
ASCOLTA...



ABBIAMO POCO TEMPO. MA GIÀ LE
LACRIME SI ASCIUGANO SUL TUO
VOLT. TU DOVRAI DIMENTICARE
IL TUO DOLOR, PERCHÉ ORMAI
È SOLO A TE CHE SPETTA VENDICA-
RE L'ONORE DEI SUDENNE.

QUESTO ONORE BEFFEG-
GIATO DA UN UOMO CHE
PORTA IL NOSTRO STESSO
SANGUE. QUEST'UOMO
È PRESO DAL TERRORE
PERCHÉ, COME GLI
ALTRI, HA VISTO RIFIO-
RIRE GLI ALBERI DELLA
VERITÀ... COME GLI AL-
TRI HA SENTITO RIE-
CHEGGIARE SU TUT-
TO IL PAESE IL LA-
MENTO DELLE LAN-
DE PERDUTE.



ALLDRA HA RIUNITO I SUOI.
HA DECISO DI ANDARE CONTRO
BLACK MORE, DI RADERNE AL
SUOLO IL CASTELLO, DI
STERMINARE TUTTI GLI
ABITANTI. PER FARE
QUESTO HA DECISO CON I
SUOI GENERALI DI INVIA-
RE LE SUE TRUPPE PER
MARE E PER
TERRA...

PER MARE, PERCHE'
TEME UN INTERVENTO DEI
NOSTRI ALLEATI, I GUER-
RIERI DEL PERDONO, DA
SEMPRE FEDELI ALLA
NOSTRA CAUSA ...



PER TERRA,
PERCHE' SA CHE
E' L' CHE POTRA'
INCONTRARE
TE, CHE TEME
PIU' DI OGNI
ALTRO ...

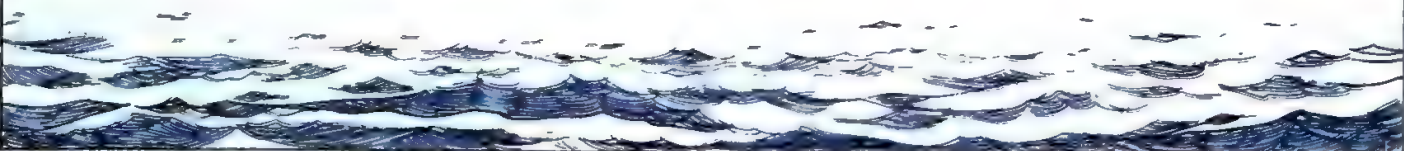


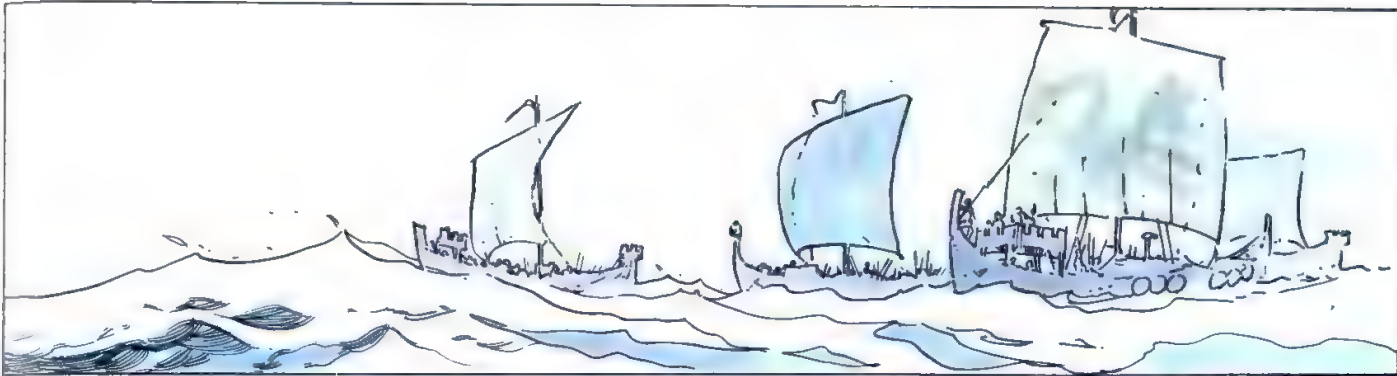
SIOBAN, BAMBINA MIA,
SENZA INFANZIA, SENZA AMICI
NE' GIOCHI... CRESCIUTA NELLA
PAURA E NEL TERRORE...
NASCOSTA ALL'OMBRA DELLE
ARMI E DEL RISENTIMENTO...
OH! SIOBAN, QUANTO TI HO
AMATA !!! MA, AHIME',
PER COSI' POCO
TEMPO!!!

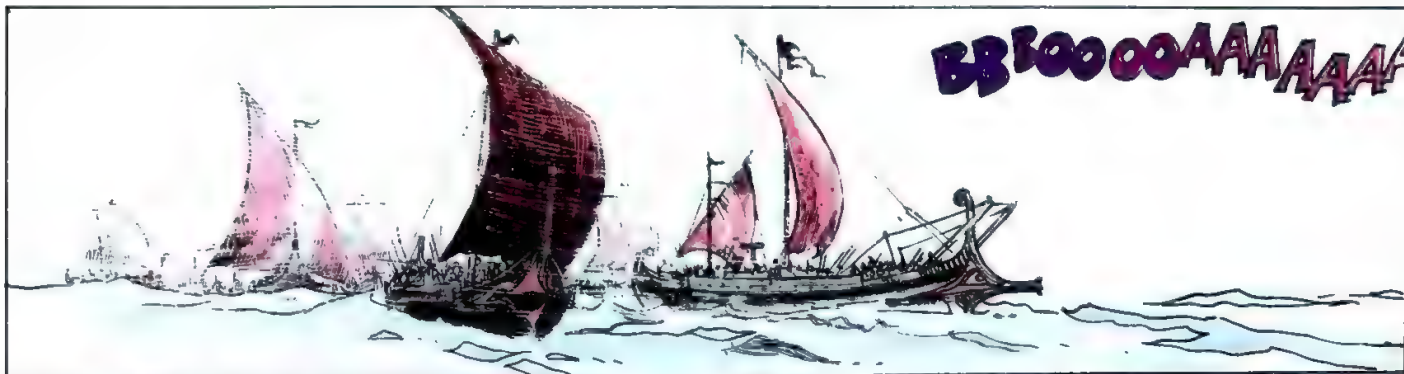


CHI VINCERA' LA BATTAGLIA?...
LO IGNORO... CI SARANNO
MOLTI MORTI, MOLTE
SOFFERENZE, MOLTI
SACRIFICI ...

BO OO AAAA AAAA







GLI UOMINI DI **BEDLAM!**
ALLA FINE SI SONO
DECISI!



**TUTTI AL BASTIONE
NORD!! UN'INTERA
FLOTTA VIENE
VERSO DI NOI!!**

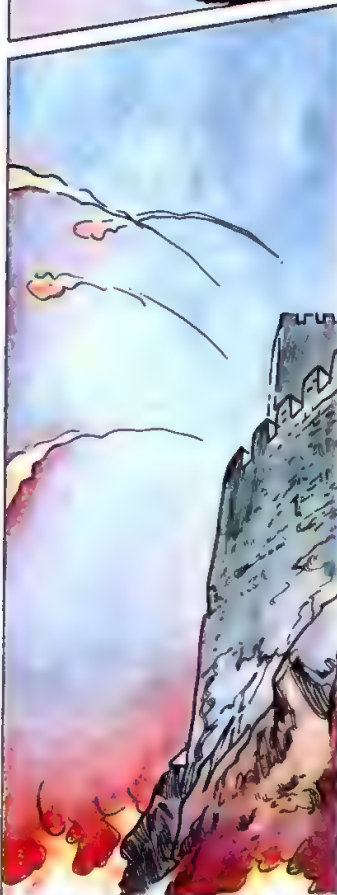


LA FLOTTA NEMICA! DOVREMO
AFFRONTARLA PRIMA DEL
PREVISTO! E IL MARE
E' AGITATO!

LO E' ANCHE PER
LORO. NON TE-
MERE, **LOTHRIN!**
STAVOLTA GLI
DEI CI
SARANNO
PROPIZI!!!







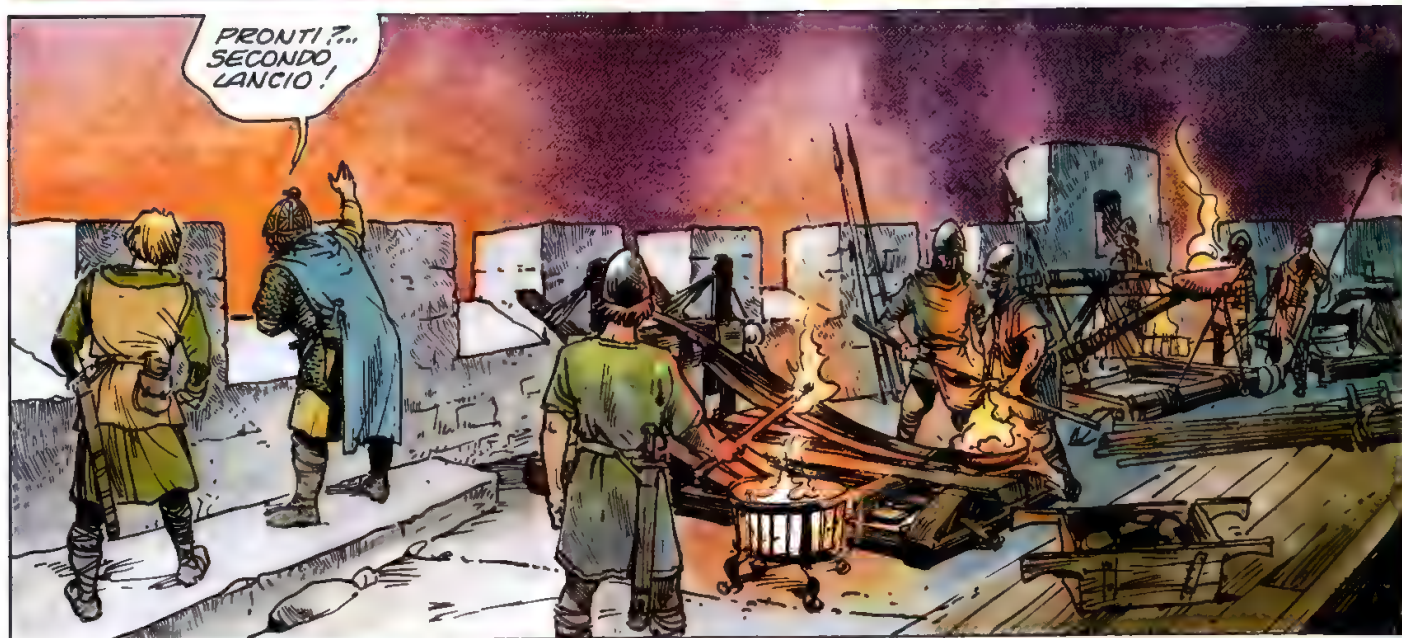


SI RITIRANO!! CI
AIUTANO GLI UOMINI DI
BLACKMORE!!

Sì...



NON E'
POSSIBILE!



PRONTI?...
SECONDO
LANCIO!



NOO!
FERMI!!

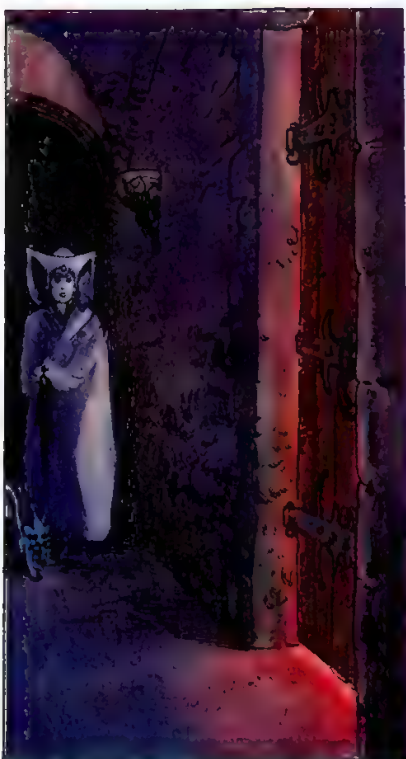
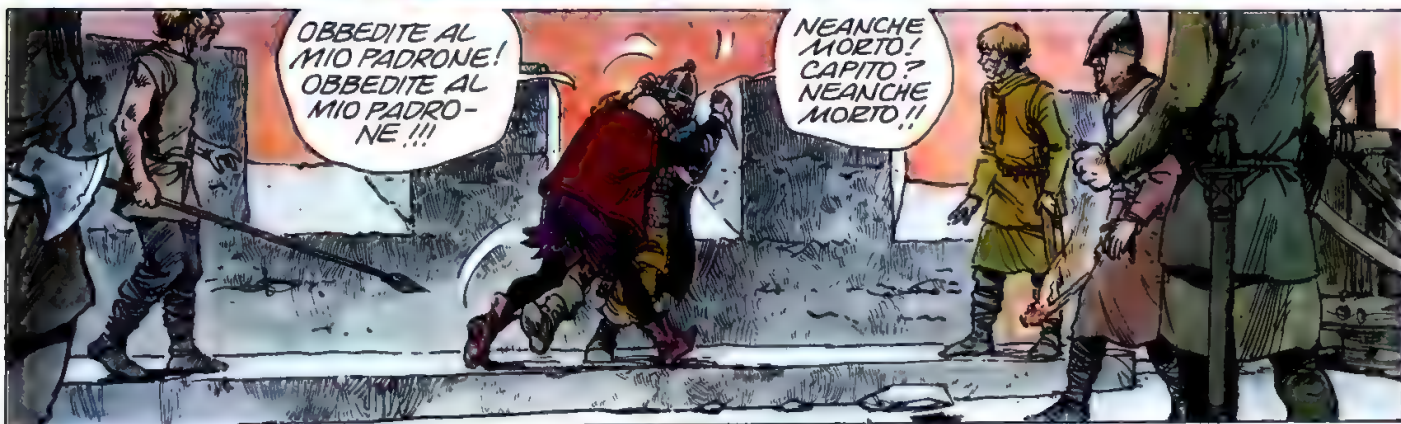
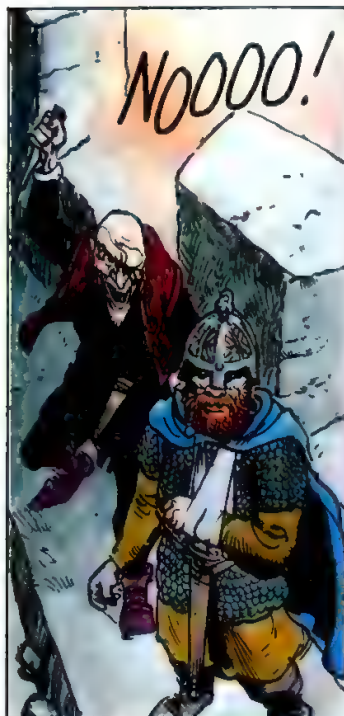


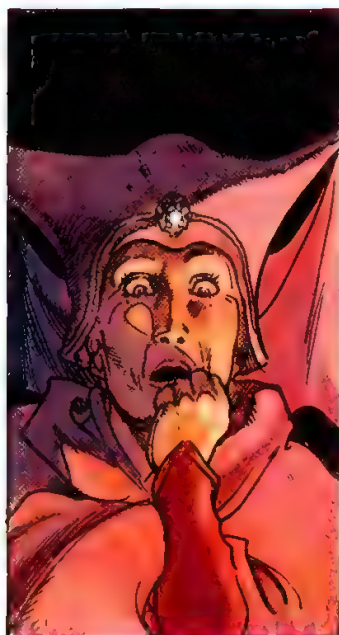
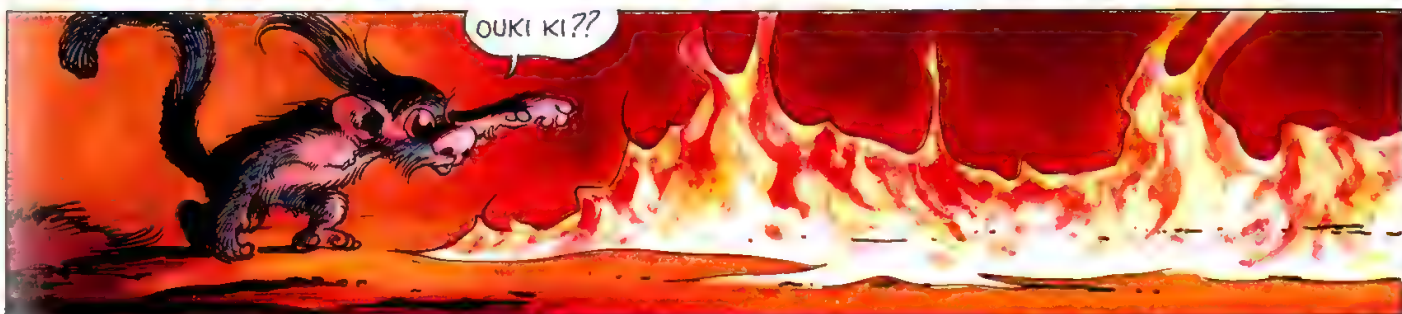
FERMI!! HO UN OR-
DINE DEL MIO PA-
DRONE, LORD
BLACKMORE!



DO... DOVETE
CESSARE OGNI
OSTILITA'!
DOBBIAMO
ESSERE
NEUTRALI,
COME E' SEM-
PRE STATO
FINORA!
PRENDETE,
LEGGETE ...

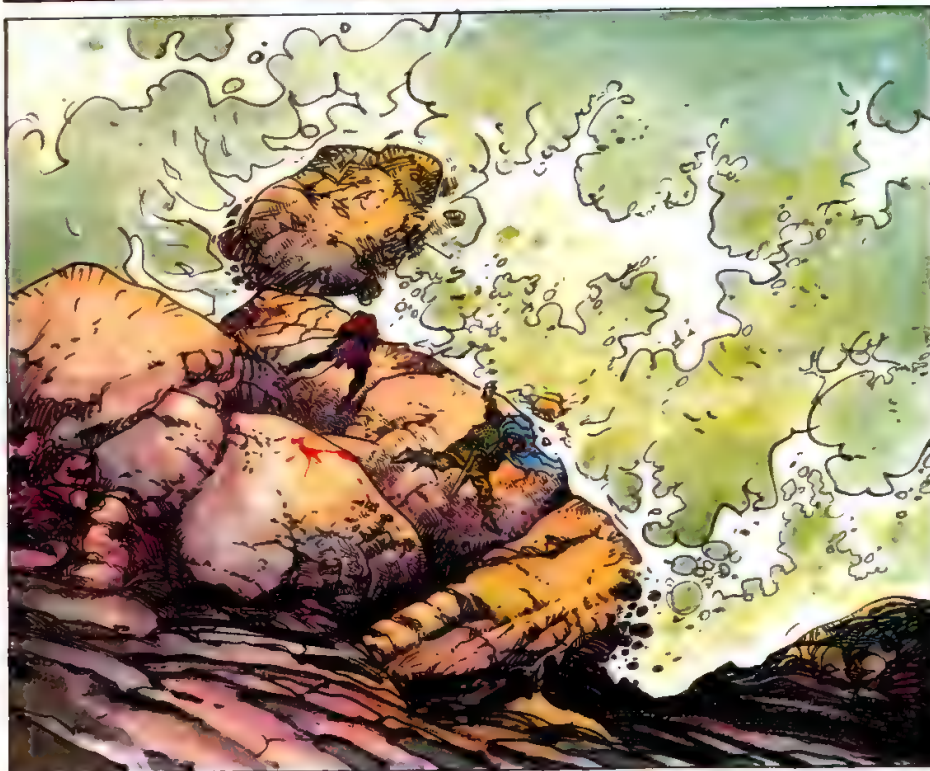
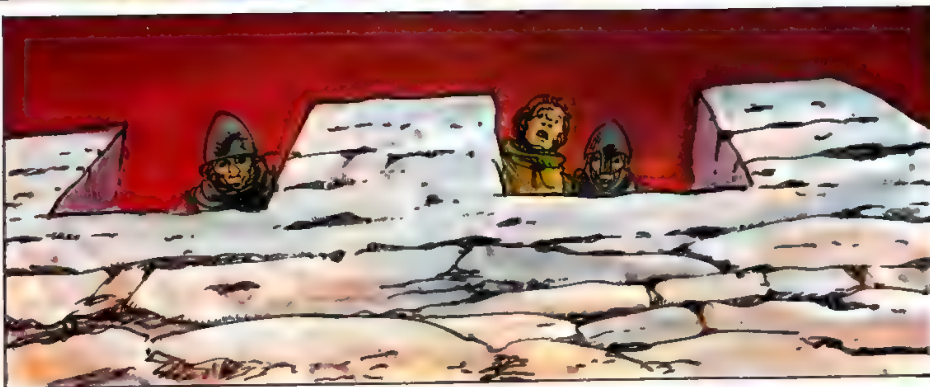
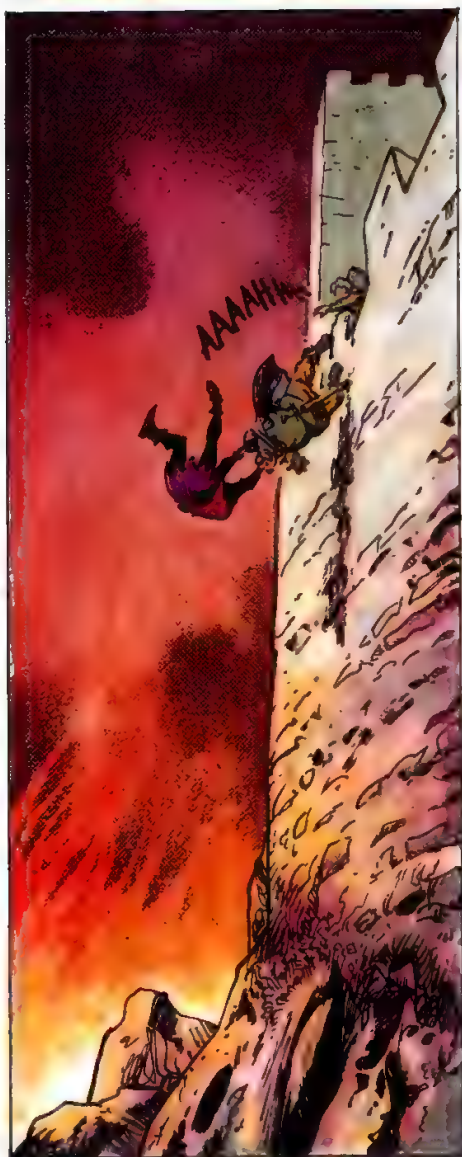


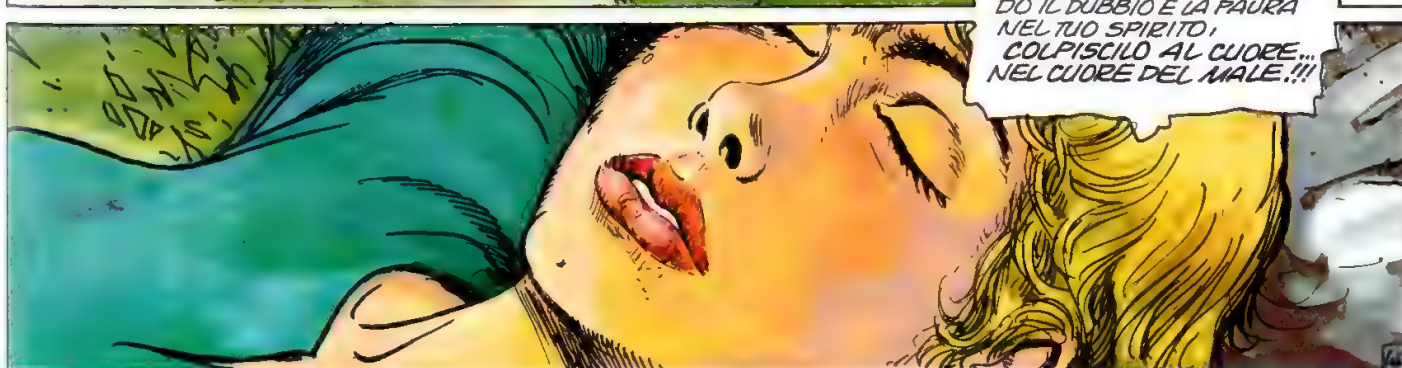
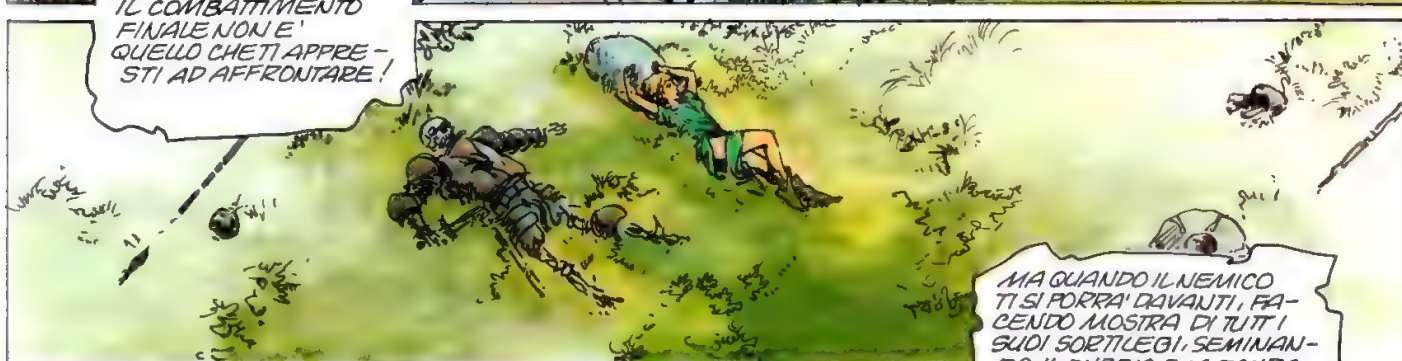
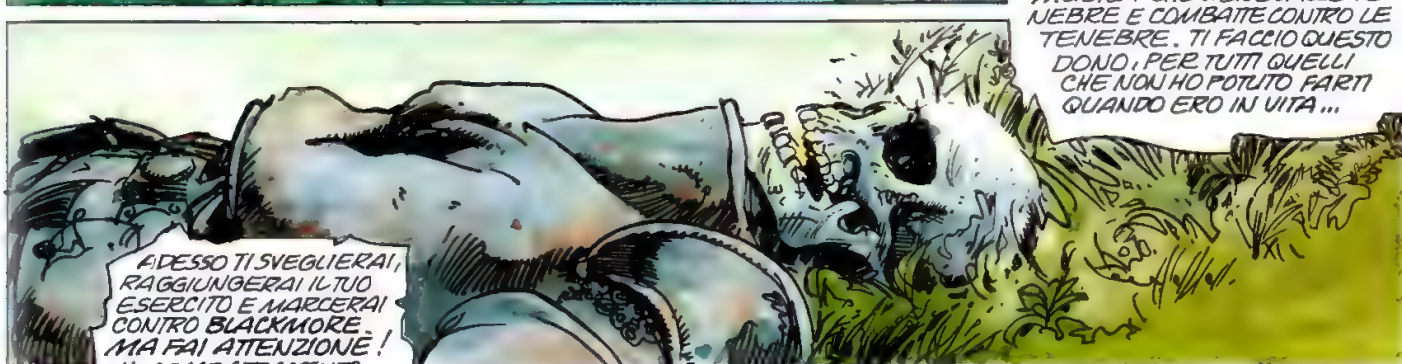
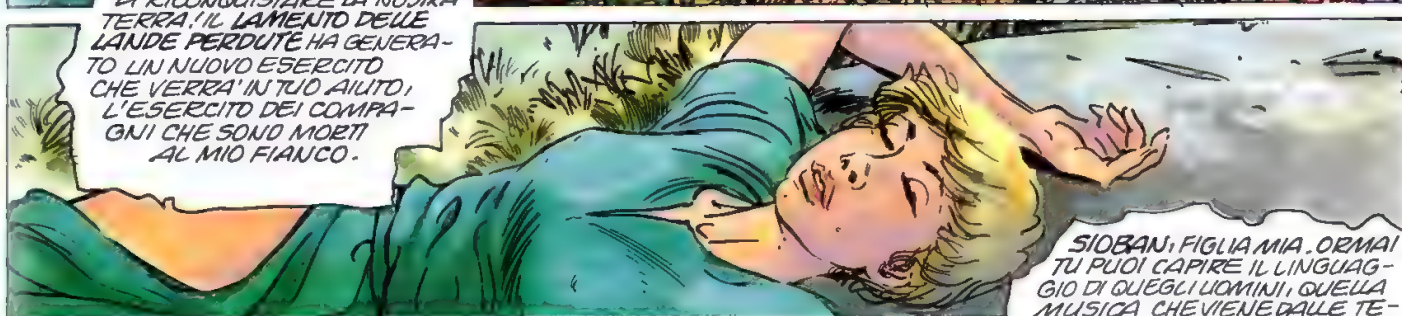


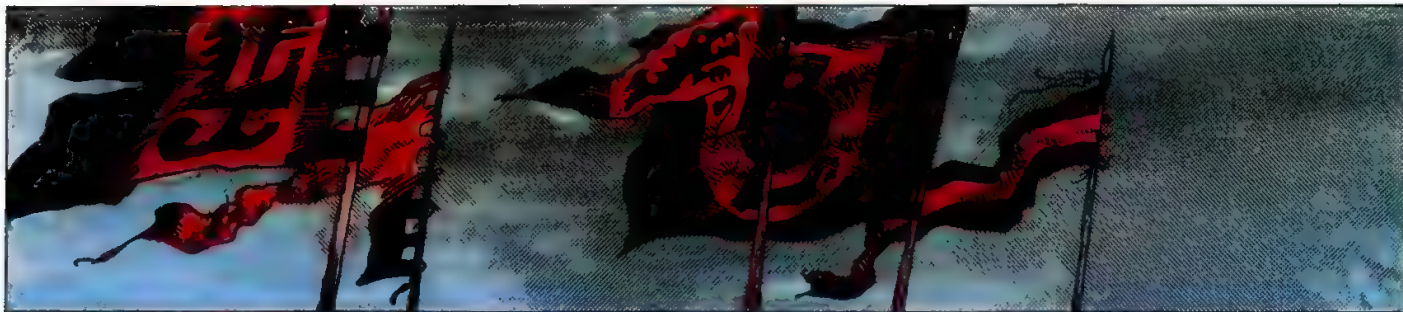


PUOI ATTRAVERSARE LE FIAMME SENZA PERICOLO! OH! TU SIA BENEDDETTO, PICCOLO OUKI!... RESTERAI ACCANTO A ME, NON E' VERO?... FINCHE' TUTTO FINIRA'... TUTTA QUESTA FOLLIA...









BBBRRROO MMM

UHMM ... SI
DIREBBE UNA
DELEGAZIONE ...
CHE CI SARA'
SOTTO ?



SALVE **SIOBAN**, FIGLIA DEI
SUDENNE, IL MIO PADRONE,
IL MAGO **BEDLAM** DESIDERA
INCONTRARTI ! POTRAI ENTRA-
RE NEL SUO REGNO SENZA
NULLA TEMERE !



QB
EZRH !

HR GF ZH YVHDM
WV MUFH GF HZRH
XUNNVMG MUFH
ZKKYOVZ !



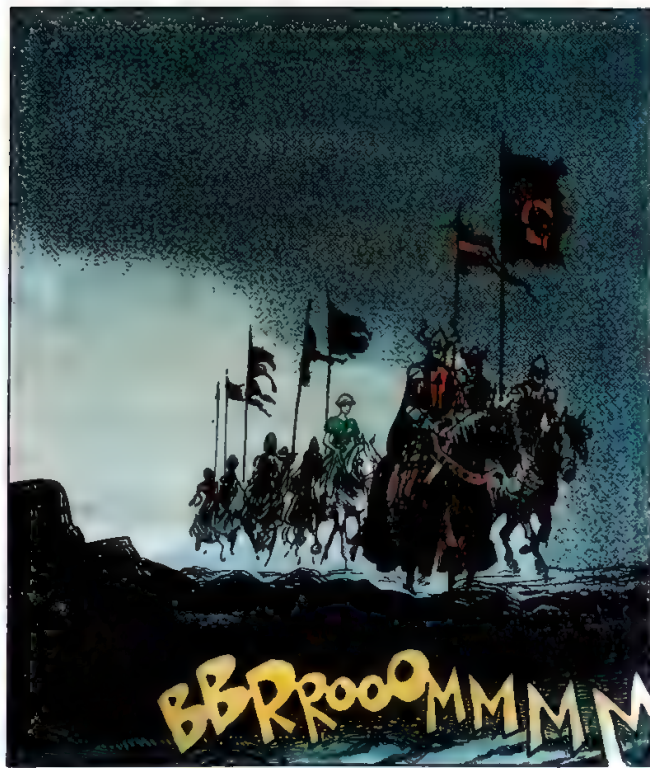
HAI VISTO QUEGLI
UOMINI ARMATI ?
DA DOVE
VENGONO ?

NON LO SO ... MA MI
FANNO VENIRE LA
PELLE D'OCA !





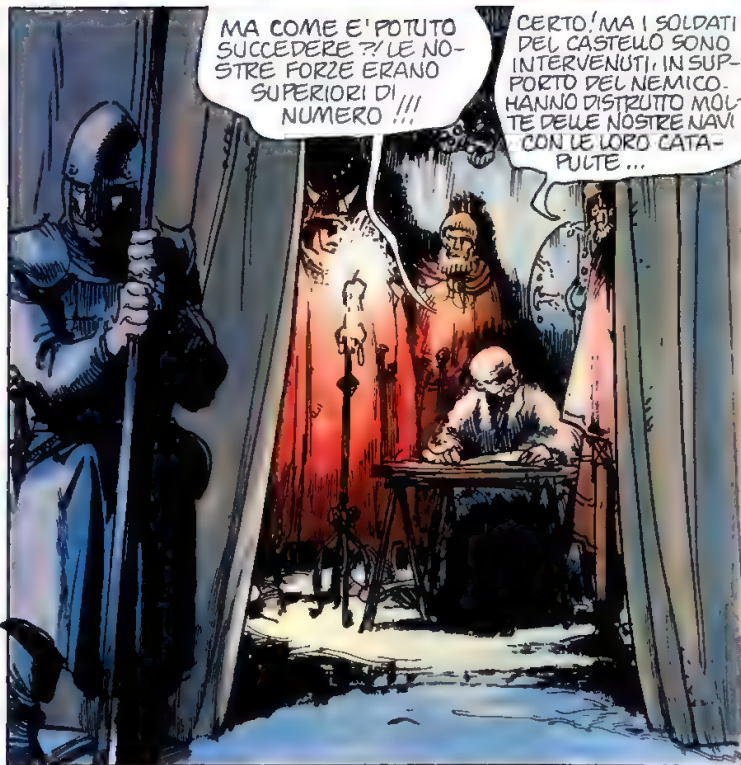
E SIA! PORTATEMI DA LUI!



BBRRROO MMMM



COSA? LA MIA
FLOTTA BATTE IN RITIRA-
TA?... ABBIAMO
PERSO LA BATTAGLIA?!



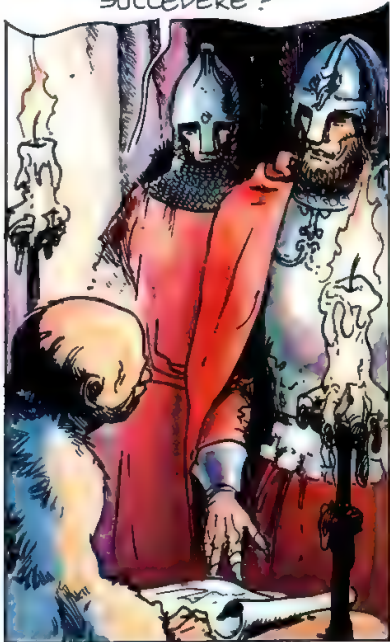
MA COME E' POTUTO
SUCCEDERE? LE NO-
STRE FORZE ERANO
SUPERIORI DI ///
NUMERO ///

CERTO! MA I SOLDATI
DEL CASTELLO SONO
INTERVENUTI, IN SUP-
PORTO DEL NEMICO.
HANNO DISTRUTTO MOL-
TE DELLE NOSTRE NAVI
CON LE LORO CATAPULTE...



MA... E'... E'
IMPOSSIBILE!!
IMPOSSIBILE!!
BLACKMORE E'
NOSTRO ALLEATO!
...NON PUO'
AVER AT-
TACCATO I
NOSTRI!!

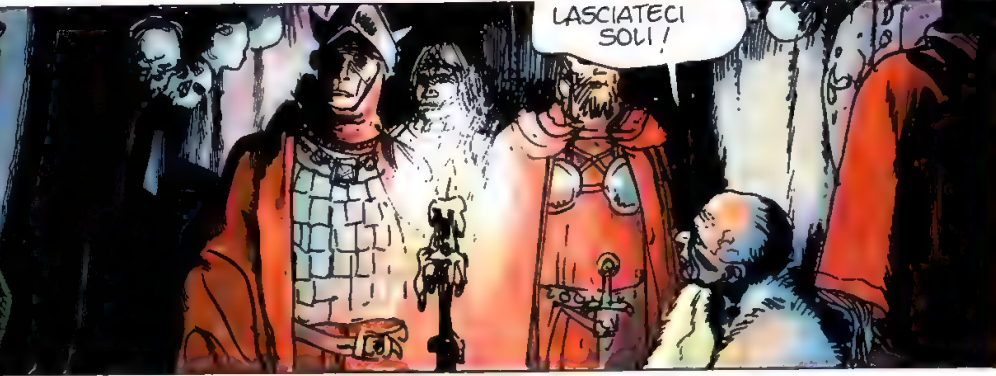
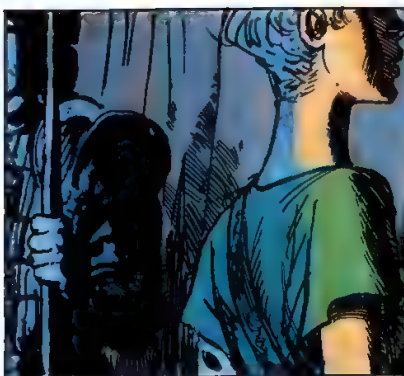
E...LA FIGLIA DEI SUDENNE? E' VERO CHE HATROVATO DEI RINFORZI, UN NUOVO ESERCITO SORTO DA CHISSA' DOVE, RECLUTATO NON SO COME?... COME E' POTUTO SUCCEDERE?



SI E' LEVATO UN CANTO, UN LAMENTO, E LE ANTICHE LEGGENDE SI SONO MESSE A RIVIVERE... LE LEGGENDE CHE PREDICONO LA MIA VITTORIA E LA FINE DEL TUO REGNO, MAGO BEDLAM!



LA TUA VITTORIA...TE-MO CHE TU CORRA UN PO' TROPPO...NON E' DETTA L'ULTIMA PAROLA, FIGLIA MIA.



C'E' VOIUTO DEL CORAGGIO PER VENIRE SOLA FIN QUI. NON AVEVI PAURA DI CADERE IN UN TRANELLO?

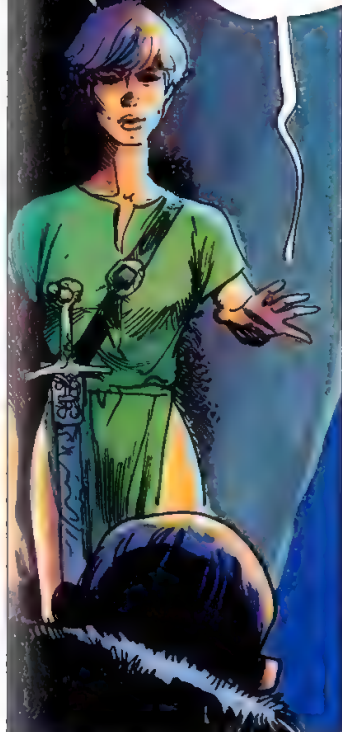


LA VOCE DI TUO PADRE? E TI HA DETTO DI AFFRONTARMI?...CURIOSO...E IO CHE TI CHIAMA VO GIUSTO PER PROPORTI UN ACCORDO...



UN ACCORDO / E' TROPPO TARDI PER QUESTO / TUTTO CI SEPARA, NULLA CI AVVICINA ...

AH!
E' QUI CHE TI SBAGLI, FIGLIOLA...



LASCIA CHE TI RACCONTI UNA STORIA CHE MI HA RACCONTATO MIO PADRE, QUEL'ESSERE DEFORME E MALATICCIO CHE MI HA DATO LA SUA VOCE E IL SUO VOLTO...



COLUI CHE CHIAMAVANO **OBLA**, NATO TRA IL GRASSO E I SUGHI DEWE CUCINE, TRA I VERMI E I TOPI... **OBLA**, IL BASTARDO! MA NELLE CUI VENE SCORREVA UN PO' DI SANGUE DEI **SUDENNE**!



PER TUTTA LA VITA MIO PADRE COMBATTE' PER CONQUISTARE LE TERRE DELL'**ERVIN DULEA**. MORI' CIECO... ERA MOLTO POTENTE, PERCHE' EREDITO' I POTERI DELLA MADRE, CHE SEDUSSE IL RE **AVERUS**.

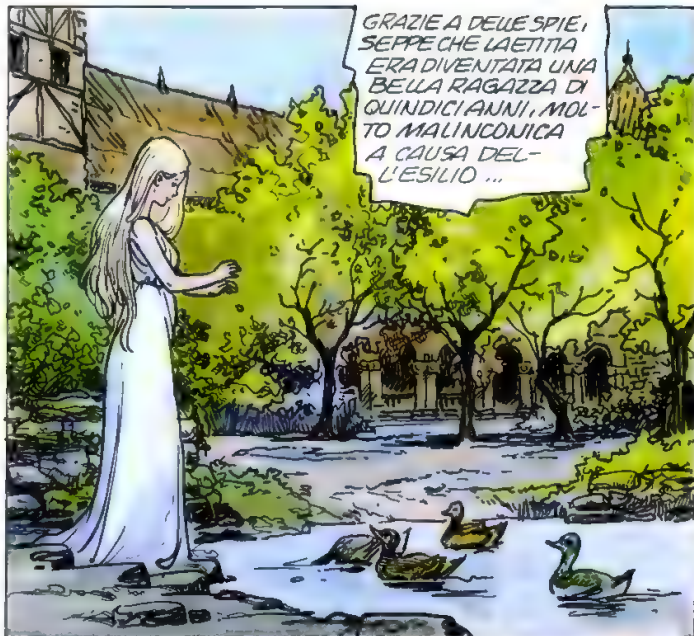


OBLA AVEVA CAPITO UNA COSA... SE VOLEVA VINCERE DAVVERO I **SUDENNE**, DOVEVA DIVENTARE DUE PERSONE IN UNA, MESCOLANDO SANGUE A SANGUE, PER GENERAZIONI, AFFINCHE' LA DISCENDENZA DEL BASTARDO SI CONFONDESSE CON QUELLA DEWE REDE RICONOSCIUTO...

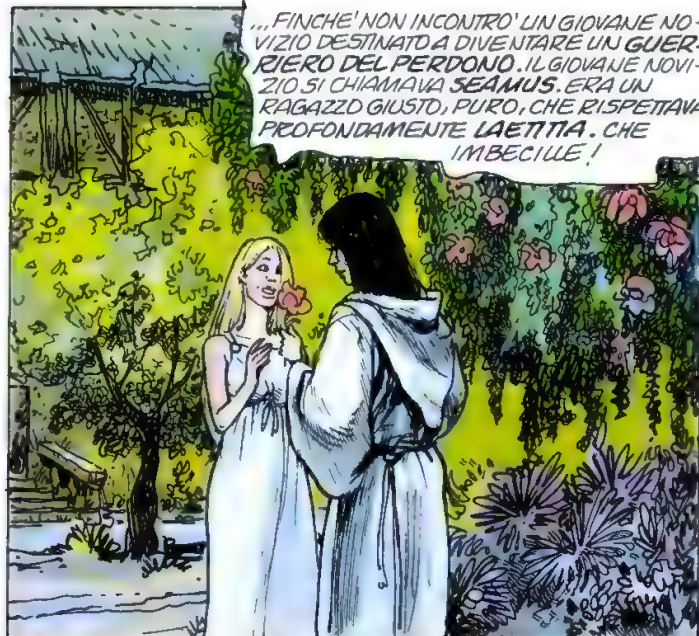


FU COSI' CHE UNA NOTTE, IN SEGRETO, FECE ROTTA PER L'ISOLA DOVE AVEVA TROVATO RIFUGIO TUA NONNA, LAETITIA, L'ISOLA DEI GUERRIERI DEL PERDONO!





GRAZIE A DELLE SPIE,
SEPPE CHE LAETITIA
ERA DIVENTATA UNA
BELLA RAGAZZA DI
QUINDICI ANNI, MOL-
TO MALINCONICA
A CAUSA DEL-
L'ESILIO ...



... FINCHE' NON INCONTRO' UN GIOVANE NO-
VIZIO DESTINATO A DIVENTARE UN GUER-
RIERO DEL PERDONO. IL GIOVANE NOVI-
ZIO SI CHIAMAVA SEAMUS. ERA UN
RAGAZZO GIUSTO, PURO, CHE RISPETTAVA
PROFONDAMENTE LAETITIA. CHE
IMBECILLE!

ARRIVATO SULL'ISO-
LA MIO PADRE SI
APPARIZI PER
INVOCARE GLI SPI-
RITI MALIGNI. IL
MALEFICIO SI
COMPI'



... AVEVA PRE-
SO LE SEMBIANZE
DEL GIOVANE
SEAMUS!



MIO PADRE ALLORA
SI INTRODUSSE NELLA CA-
MERA DI LAETITIA. ALL'INI-
ZIO LEI OPPOSE RESISTENZA,
MA POI SI ABBANDONO' A
QUEL NUOVO SENTIMENTO
CHE ERA ENTRATO NEL SUO
CUORE ... IL DESIDERIO. FINI'
PER DONARSI A COLUI
CHE CIEDEVA IL DOLCE
E TENERO SEAMUS ...





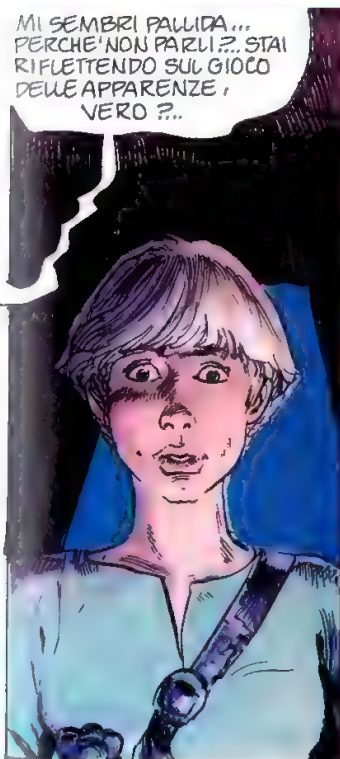
LEI SI RITROVO' INCINTA E GLI EVENTI PRECIPITARONO: IL VERO SEAMUS, RESO FOLLE DAL DOLORE E SOPRATTUTTO DALLA GELOSIA, LA RIFIUTO'!



SEAMUS ABBANDONÒ L'ISOLA PER LUNGI ANNI, ABBANDONANDO LAETITIA AL SUO DOLORE... E AL BAMBINO CHE CRESCOVA NEL SUO VENTRE. LA RAGAZZA VERSO' MOLTE LACRIME, MA A CHE SERVE PIANGERE QUANDO IL NOSTRO DOLORE E' CAUSATO DALLA FORTE E PROFONDA AMBIZIONE DI QUALCUN ALTRO ?!



FU COSI' CHE LAETITIA MISSE AL MONDO UN BAMBINO, WULFF, IL LUPO BIANCO! TUO PADRE, BAMBINA MIA... E, NELLO STESSO TEMPO, IL MIO FRATELLASTRO... IL SANGUE DEL BASTARDO CONTINUAVA A MESCOLARSI A QUELLO DELL'EREDE PRESUNTIVO...



MI SEMBRI PALLIDA... PERCHE' NON PARLI? STAI RIFLETTONDO SUL GIOCO DELLE APPARENZE, VERO?...



AH, LE APPARENZE, FIGLIA MIA, HO COMBATTUTO TUO PADRE E L'HO VINTO... MA ANCH'IO CONOSCO LE LEGGENDE DI QUESTO PAESE, E SO CHE LA SITUAZIONE POTRA' CAMBIARE, UN GIORNO...



PER MOLTI IO SONO ANCORA L'USURPATORE, IL FIGLIO DEL BASTARDO, IL SANGUE IMPURO DEI SUDENNE... ALLORA...

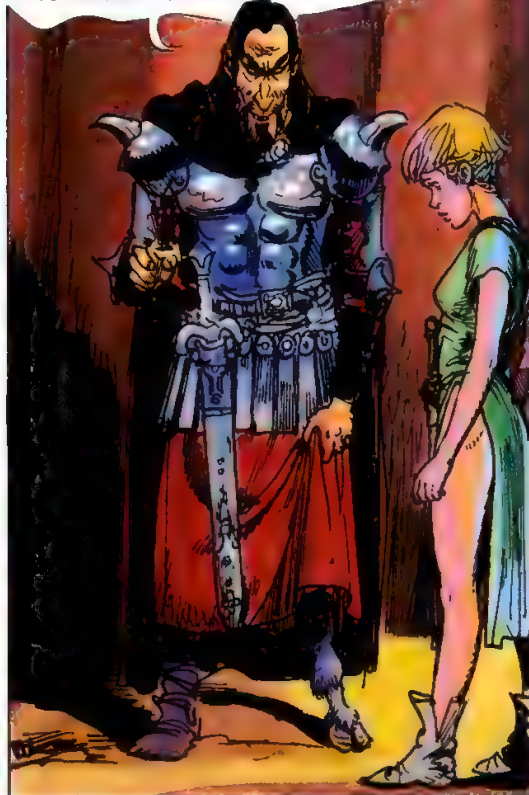


IL SANGUE DEVE CONTINUARE A MESCOLARSI AL SANGUE! CERA IKLEAM ORDI LUM JON EVIA...

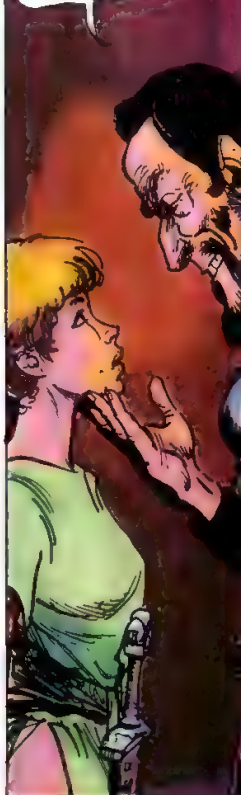




AH, SÌ! IL PIEDE! E' DIFFICILE NASCONDERLO! E' APPARSO DURANTE UNA DELLE MIE TRASFORMAZIONI! NON RIESCO PIU' A SBARAZZARME! PENSO CHE CI SIA LO ZAMPINO DEL DEMONIO, UN PEGNO PER TUTTI I POTERI CHE MI PRESTA...

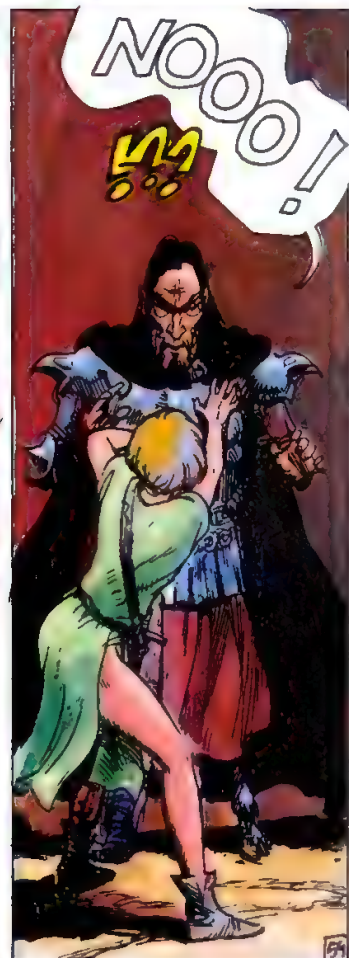


SORPRESA, NIPOTINA?... PERCHE' E' COSI' CHE DOVREI CHIAMARTI, VERO?



HO SPOSATO TUA MADRE. **BEDLAM** SI E' ACCOSTATO ALLA BELLA E INTREPIDA LADY O'MARA!

NO... NO...



IL MALE NON E'
NEL CUORE
DELL'AMO-
RE !!



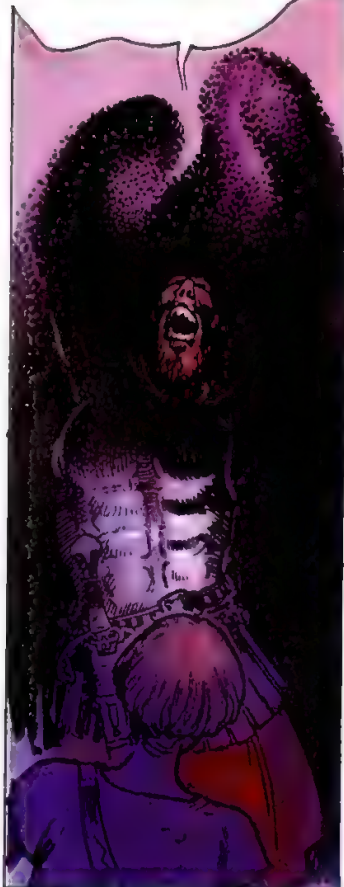
E' L'AMORE
NEL CUORE
DEL MALE!
L'AMORE!



COSA ?!?

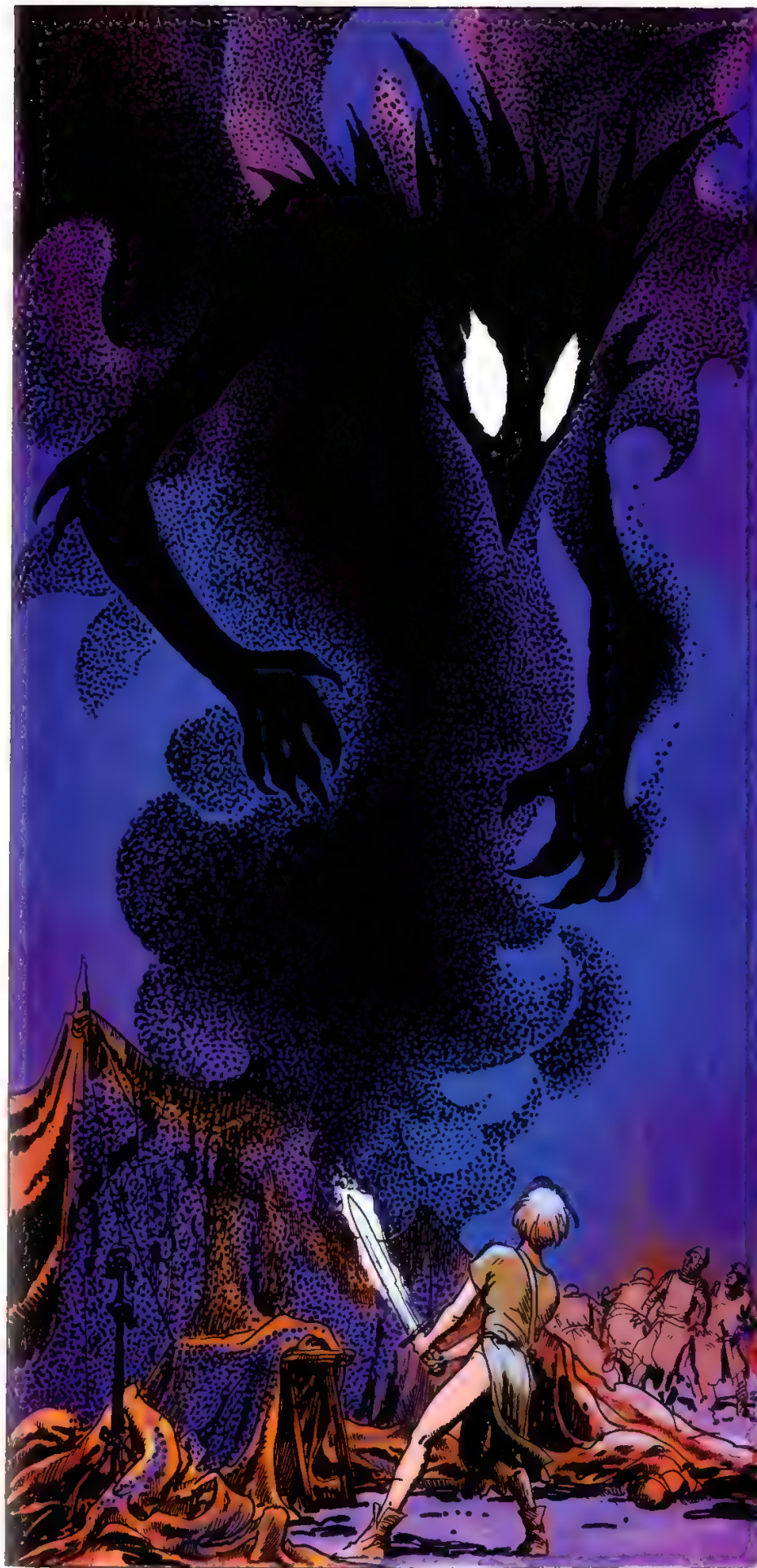


AEGIR! AEGIR!
DAMMI LA TUA FORZA!
SCATENA LA TUA IRA
SUI MIEI NEMICI, SU
COLORO CHE SI
BEFFANO DELLA MIA
LEGGE!! **AEGIR!**
AEGIR!!



**PRENDI IL
MIO CORPO!!
UCCIDI CHI MI
RESISTE!!!**



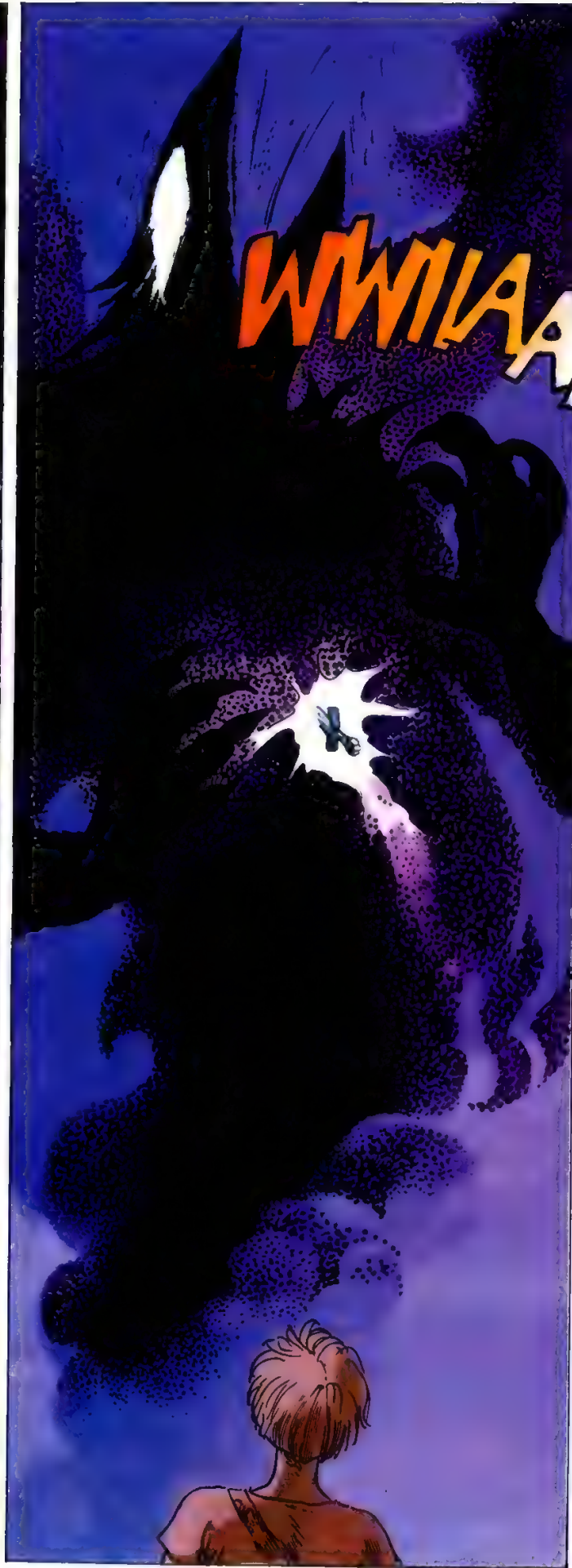


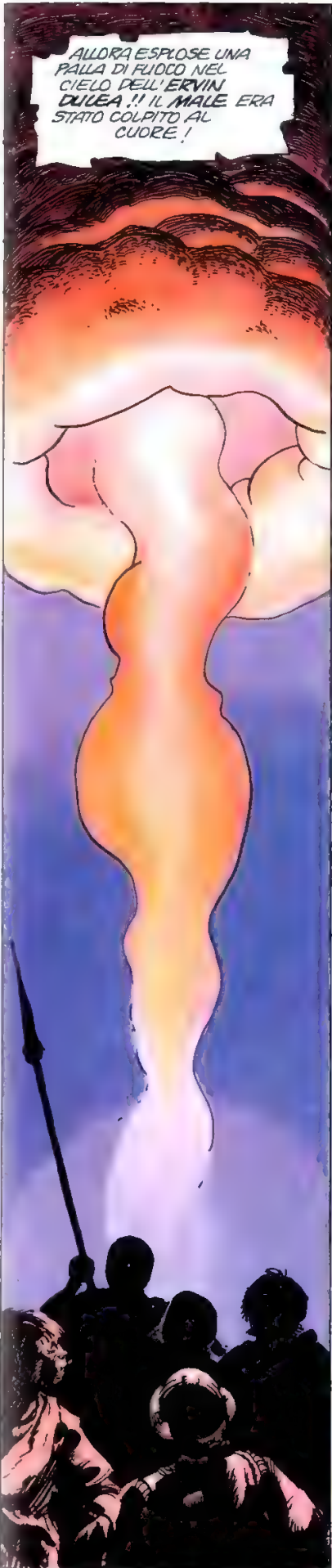
ZF XLVFI
WF NAO!



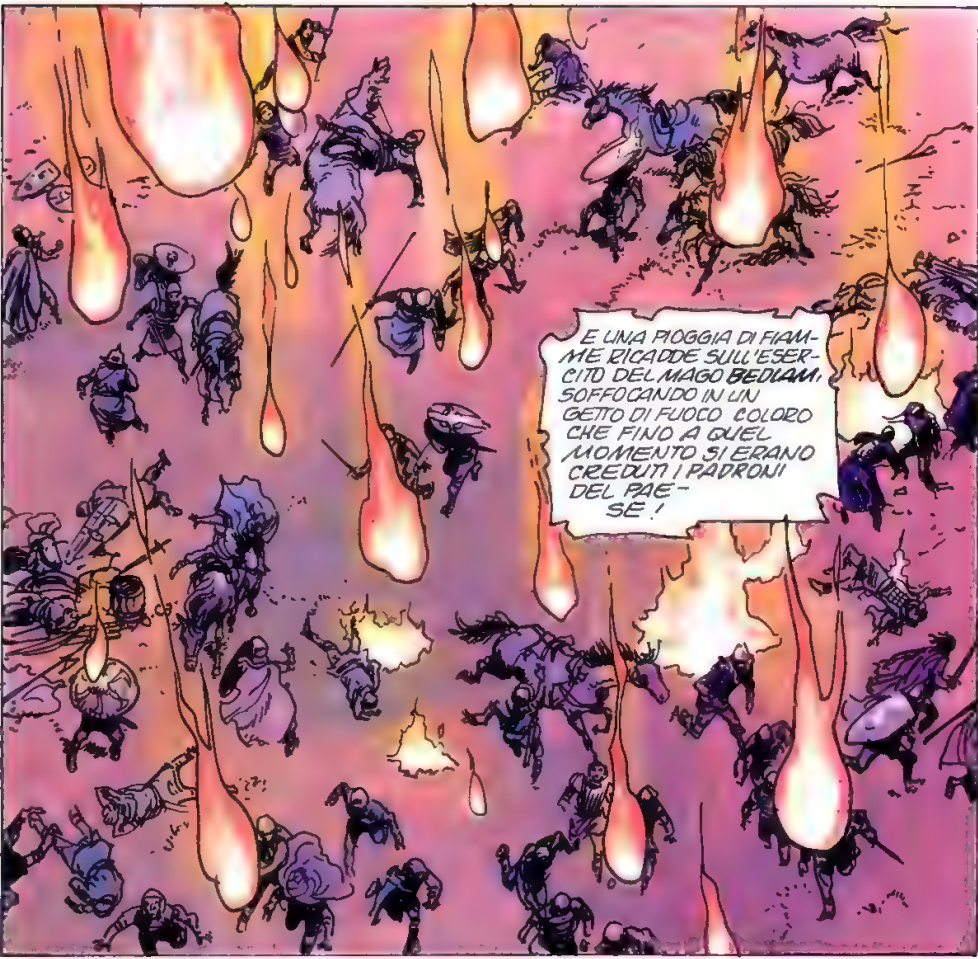
COLPISCI AL
CUORE DEL
MALE!!!








ALLORA ESPLOSE UNA
PALLA DI FUOCO NEL
CIELO DELL'ERVIN
DUEA!! IL MALE ERA
STATO COLPITO AL
CUORE!

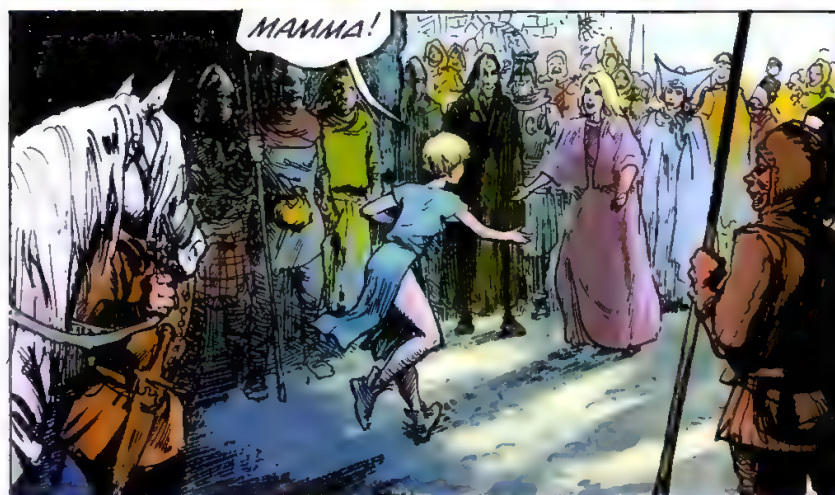


E UNA PIOGGIA DI FIAM-
ME RICADDE SULL'ESER-
CITO DEL MAGO BEDIAM.
SOFFOCANDO IN UN
GETTO DI FUOCO COLORO
CHE FINO A QUEL
MOMENTO SI ERANO
CREDITI I PADRONI
DEL PAE-
SE!

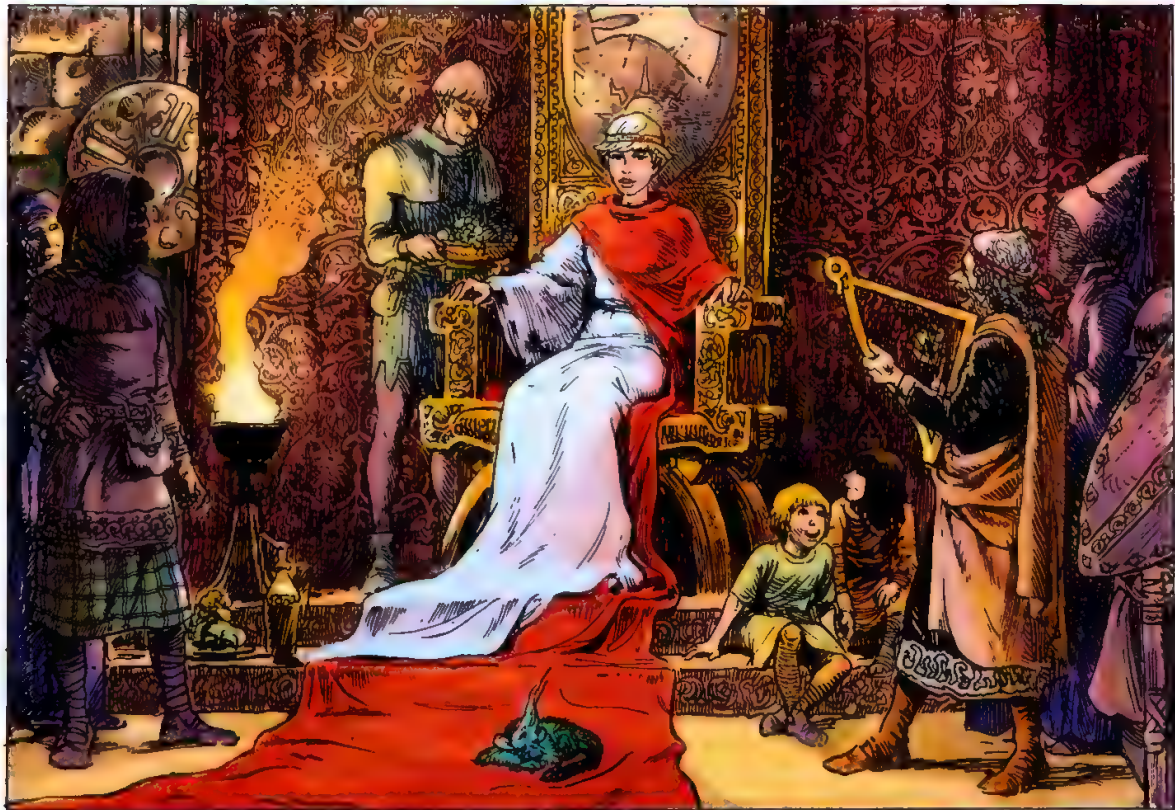


LA FIGLIA DEI SUDENNE
FU PROTETTA DAGLI SCUDI
DEI SUDI. REGNAVA LA
CONFUSIONE PIU'TOTALE...
MA NESSUN SOLDATO
SI ACCORSE DELLA
TENEBRA CHE AVEVA
TRASCINATO CON SE' I SO-
GNI PIU'FOLLI DELL'USUR-
PATORE!...






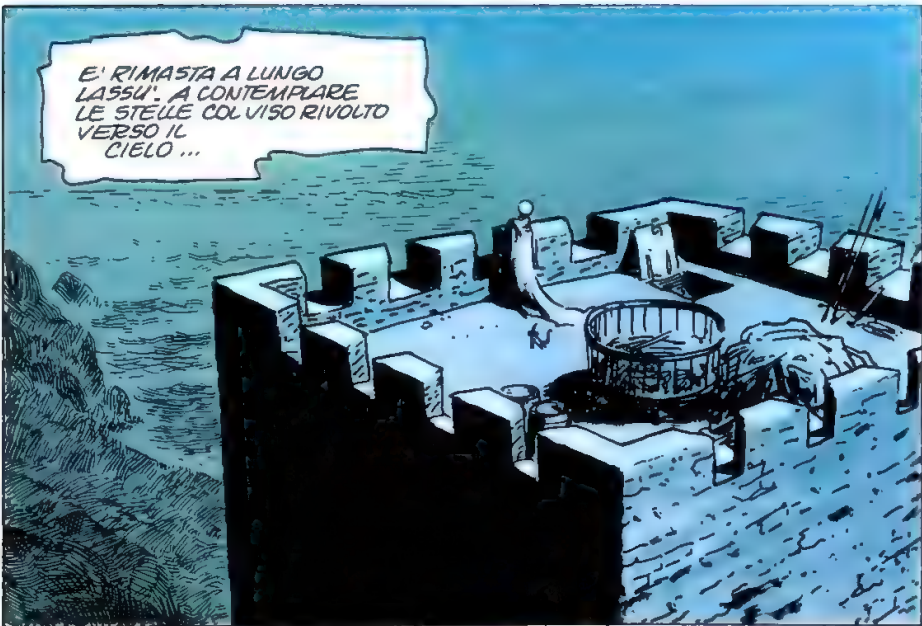
E FU COSÌ CHE INIZIÒ IL
REGNO DI **SIÖBAN**, FIGLIA DI
WULFF, IL LUPO BIANCO.
DIEDE UN'IMMAGINE DEI
SUDENNE PIENA DI VIRTU' E
DI BONTÀ. MA DA QUALCHE
PARTE LA QUESTIONE È ANCO-
RA APERTA: IL MALE È NEL
CUORE DELL'AMORE?




RODMIS - DUEAUX



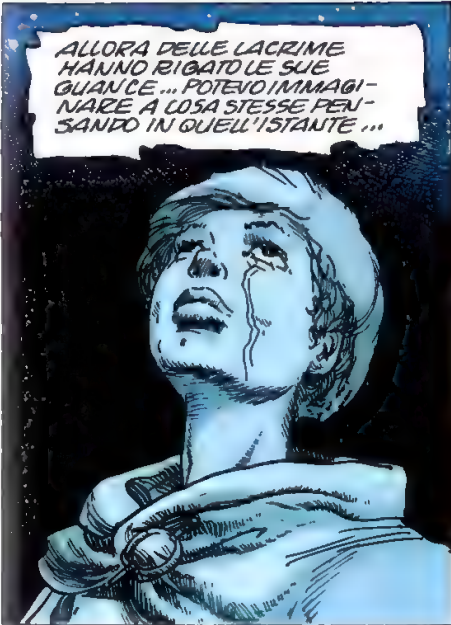
QUESTA NOTTE HO
SPIATO LA RA-
GAZZA MENTRE
SALIVA SULLA
TORRE PIU' ALTA
DEL CASTELLO DI
BLACKMORE ...




E' RIMASTA A LUNGO
LASSU'. A CONTEMPLARE
LE STELLE COL VISO RIVOLTO
VERSO IL
CIELO ...



...FINCHE'
E' PASSATA
UNA STELLA
CADENTE.



ALLORA DELLE LACRIME
HANNO RIGATO LE SUE
GUANCHE ... POTEVO IMMAGI-
NARE A COSA STESSE PEN-
SANDO IN QUELL'ISTANTE ...



OH, PADRE MIO! GRAZIE ...
GRAZIE PER TUTTO CIO'
CHE MI AVETE DONATO ...
CONSERVERO' PER
SEMPRE NEL MIO
CUORE LA VOSTRA GIO-
VINEZZA PERDUTA ...



LAETITIA ...

ABBONAMENTO PER 12 NUMERI ALLA RIVISTA
L'ETERNAUTA

**CHI VERSA 84.000 LIRE RICEVE A DOMICILIO 12 VOLTE
L'ETERNAUTA E PUBBLICAZIONI OMAGGIO GIÀ EDITE
DI PARI IMPORTO SCELTE NEL RICCHISSIMO CATALOGO
DELLA EDITRICE COMIC ART**

ABBONAMENTO PER 12 NUMERI ALLA RIVISTA
COMIC ART

**CHI VERSA 84.000 LIRE RICEVE A DOMICILIO 12 VOLTE
COMIC ART E PUBBLICAZIONI OMAGGIO GIÀ EDITE
DI PARI IMPORTO SCELTE NEL RICCHISSIMO CATALOGO
DELLA EDITRICE COMIC ART**

**INOLTRE VI PROPONIAMO L'ABBONAMENTO ALLE RIVISTE
L'ETERNAUTA & COMIC ART
CON 168.000 LIRE RICEVERETE LE 2 RIVISTE
A DOMICILIO PER 12 VOLTE E OMAGGI PER
168.000 LIRE DA VOI SCELTI SUL CATALOGO COMIC ART
ATTENDIAMO DUNQUE LE VOSTRE SOTTOSCRIZIONI
INDIRIZZATE A:**

«COMIC ART-AB» Via Flavio Domiziano n. 9 - 00145 ROMA - cc. postale 70513007

SPECIFICATE GLI OMAGGI DESIDERATI VI SARANNO INVIATI IMMEDIATAMENTE

Il ritorno di Jafar

di Roberto Genovesi

La Disney scopre il serial per home video.



Il nuovo film dal mondo di Aladdin

Quando un character riflette particolarmente i gusti e le aspettative del pubblico è buona regola non gettarlo via dopo il primo uso. Questa regola, ormai comandamento nel mondo degli eroi di celluloidi, è stata applicata per la ormai nota legge dei vasi comunicanti anche all'universo dei cartoon.

A guadagnarci è stata la vena sempre più aurea dei Disney Studios. Dopo i successi cinematografici i personaggi della Disney impazzano anche in televisione attraverso cortometraggi di discreta fattura. La Sirenetta, Aladdin, Paperon de' Paperoni, Cip & Ciop sono solo alcuni dei personaggi della premiata ditta fondata da zio Walt che possiamo vedere quotidianamente sulle TV di mezzo mondo.

Questa volta però la Disney ci ha riservato una sorpresa. Va bene sfruttare un

film per farne un serial a cartoni animati e va bene anche farne delle videocassette ma non era mai successo che la Disney decidesse di realizzare un lungometraggio sequel di un grande successo di botteghino solo per il mercato dell'home video. È accaduto proprio con l'ormai celebre "Aladdin", il film a cartoni animati "adulto" che la Disney ha tratto dalla celebre leggenda della Lampada Magica.

Così nelle scorse settimane abbiamo visto arrivare nelle videoteche e nelle edicole una valanga di videocassette sulla cui copertina ammiccavano i famosi personaggi del film. Chi ha creduto in una bieca operazione commerciale per riproporre il film originale si è sbagliato e ha perso un'occasione per stupirsi. Infatti **Il Ritorno di Jafar** è un vero e proprio lungometraggio a cartoni animati che riprende la storia di "Aladdin" dove l'aveva lasciata la fine del

primo film. Del mondo di "Aladdin" ritroverete il simpatico Genio (rivalutato nella versione italiana dalla bravura vocale di Gigi Proietti ma, a mio avviso, poco riuscito graficamente), la bella Jasmine e tutti gli altri personaggi di contorno della storia compreso il tappeto volante. Naturalmente la vendetta di Jafar non avrà esiti ma è interessante vedere come la Disney abbia saputo confezionare un prodotto per l'home video che poco ha da invidiare ad un prodotto per le sale cinematografiche. Curata la sceneggiatura, interessante la tecnica di realizzazione dei fondali sempre molto particolareggiati: insomma **Il Ritorno di Jafar** è un ottimo cartone animato che anche proiettato nei cinema non avrebbe di certo sfigurato. Il successo dell'iniziativa (sono milioni le videocassette vendute in tutto il mondo) potrebbe spingere la Disney a ripetere l'operazione, magari con "Il Re

Leone" o con il nuovo personaggio ispirato alle tradizioni dei pellerossa che presto vedremo anche in Italia. Me lo auguro di cuore anche se la magia del cinema non teme rivali.

Per finire un consiglio da amico. Di recente i giornali hanno parlato di un vasto traffico di videocassette pirata. Ebbene mai come nel caso dei prodotti della Disney si può capire come non valga assolutamente la pena di risparmiare qualche lira per avere sotto gli occhi un prodotto pessimo. I colori e le animazioni di certi capolavori meritano un piccolo sacrificio per una grande ricompensa.

Il Ritorno di Jafar, Walt Disney Home Video, 66 min., £ 39.900.

In collaborazione con:
Club Video Immagine 88 S.r.l.
via Merulana, 217 - 00185 Roma.



LE FIABE DELLA BUONANOTTE

Universal Cartoon Studios, (3 voll.), a cura di Shelley Duvall.

Le fiabe della buonanotte di Shelley Duvall sono approdate alla produzione home video.

Tre i volumi proposti dalla Universal Cartoon Studios in colla-

brazione con la Think Entertainment per la gioia dei più piccoli e per il piacere degli appassionati di cartoni animati originali.

Tredici favole per conciliare il sonno dei più piccoli che però riescono anche a divertire i più grandi grazie alle storie intelligenti e ai disegni spesso originali e calibrati. Due ore e un quarto complessive di spettacolo piacevole insomma.

FAMILY DOG

CIC video, (3 voll.), 68, 67 e 90 min.

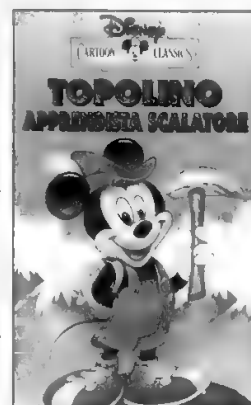
Anche le avventure della temibile famiglia Binford arrivano nelle case dei più attenti appassionati dei cartoon televisivi. Realizzati dalla Amblin Entertainment di Spielbergiana memoria in collaborazione con la Universal e CIC, questi divertenti cartoni animati diretti da Chris Buck narrano principalmente le storie (o sarebbe meglio dire le disavventure) del povero cane dei Binford costretto a subire le pretese e le angherie di una famiglia tipo americana che notoriamente è composta da un padre frustrato, una madre che "vorrebbe ma non può", da un figlio pronto per il riformatorio e da una figlia ingenua quanto stupida. E chi ci poteva rimettere? Non si dice forse "vita da cani"?

TOPOLINO APPRENDISTA SCALATORE

Disney Cartoon Classics, 31 min.

Per la serie dedicata ai classici cortometraggi Disney (quelli che spesso, per intenderci, precedono al

cinema i film di cartello o vengono prodotti per la televisione) vi segnaliamo questo divertente **Topolino apprendista scalatore**. Quattro i cartoni animati in sommario: **Gli alpinisti**, **Un rivale per Topolino** (che vede protagonista anche un Paperino in splendida forma), **Costruttori di barche** e **A caccia di balene**. Si tratta di cortometraggi animati davvero intramontabili nei quali ritroviamo la vena originale di uno dei più grandi personaggi del cinema d'animazione che oggi, a causa delle numerose reinterpretazioni in chiave commerciale nelle ormai innumerevoli testate della Walt Disney, si è andata in parte perdendo.



Carissimo Eternauta, sono una giovane donna sposata da poco, alle prese con il "solito" problema che assilla ogni collezionista: dove posso stipare i miei seimila fumetti e passa? Ho deciso di scrivere a te perché so che non ti stupisci affatto di avere a che fare con una donna collezionista; molte lettere di mie colleghe sono infatti già apparse su queste stesse pagine.

Quando mi sono sposata, sono stata costretta a lasciare dai miei buona parte dei miei amatissimi comics, viste le dimensioni della mia attuale casetta. Mio marito è tollerante; anzi, considerando che a lui dei fumetti non importa proprio nulla (è uno sportivo, ama il tennis e il calcio a cinque, per cui appena può scappa di casa per una partitella con gli amici!) lo è fin troppo. Adesso, però, mia madre minaccia di mettere in atto un piano da tempo architettato: vuole buttare tutti i fumetti che le ho lasciato a casa, deve «fare spazio», come dice lei. Io non so che fare, lancio un appello disperato attraverso le pagine della mia rivista preferita, sperando di essere pubblicata e di far leva in questo modo sul buon cuore dei miei genitori. Aiutatemi, vi prego!

Annamaria Bassorin

Cara Annamaria, come potevamo non pubblicarti? Saremmo stati accusati di "omissione di soccorso".

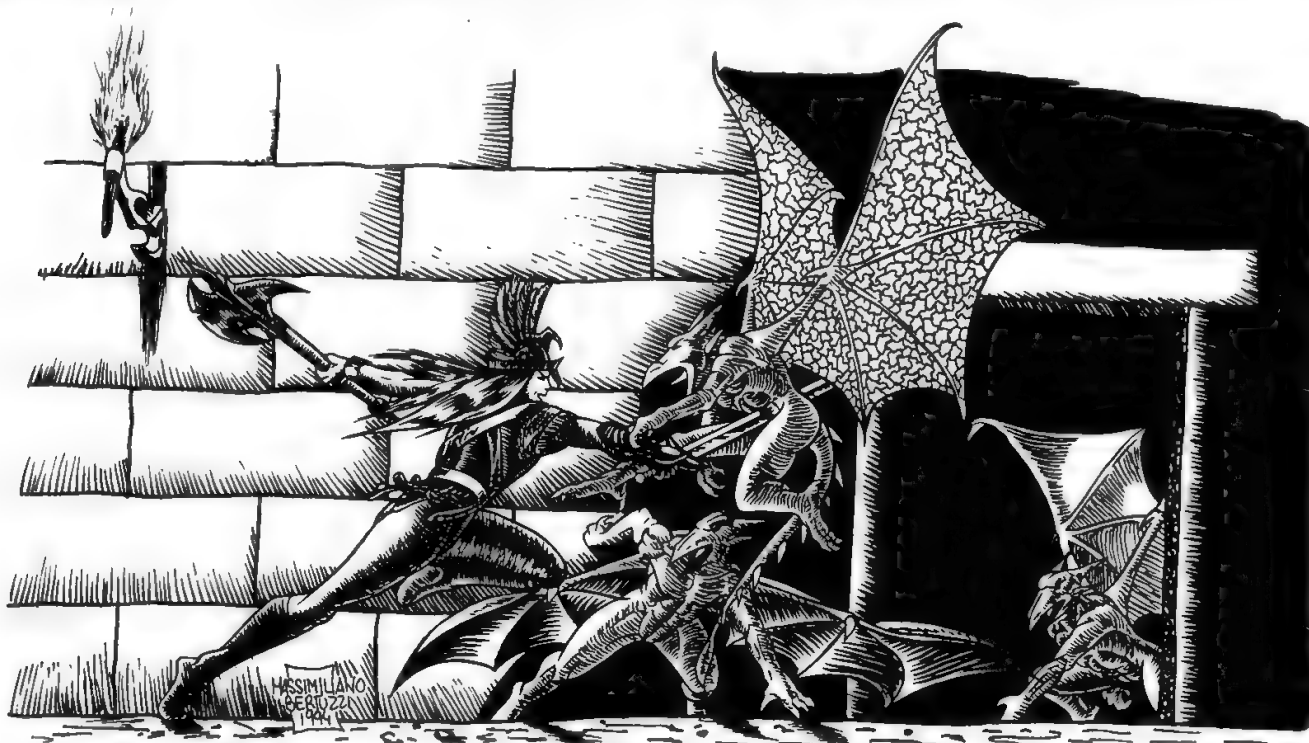
un reato gravissimo per la legge non scritta che governa la vita dei fumettari di tutto il mondo! Lo stesso problema è capitato a chi ti scrive ed è stato risolto in una maniera subdola ma efficace. Ogni volta che ritorni al "paterno ostello", portati via una busta piena di fumetti per dimostrare la tua buona volontà, non senza aver prima sostituito di nascosto la stessa quantità di materiale con altri comics. I tuoi si illumineranno per la buona volontà, e quando capiranno l'inghippo può darsi che te lo perdonino o che tu, nel frattempo, sia riuscita a trovare un box o una cantina ben asciutta per conservare senza problemi la tua vasta collezione. Ti abbiamo risposto in maniera scherzosa perché scherzosa ci è sembrata anche la tua lettera. non crediamo, infatti, che una ragazza simpatica come te abbia grossi problemi a convincere i suoi genitori della giustezza del proprio punto di vista. Se così non fosse, scrivici di nuovo e faremo un...appello ufficiale!

Carissimo Eternauta, sono un giovane scrittore di fantascienza e seguo la vostra rivista da molti anni. Penso che il vostro contenitore, insieme al Brolliano "Isaac Asimov" rappresenti uno dei pochi contenitori per chi ama leggere o scrivere di fantascienza. Più che domande, vorrei sollevare un piccolo e pacifico dibattito. Senza stare a ribadire

ancora una volta il provincialismo dell'Italia nei confronti dell'America, ci terrei a sottolineare alcuni punti: rarissimamente, per non dire mai, un buon libro italiano trova la strada per l'esportazione all'estero; al contrario, invece, ci dobbiamo sobbire adattamenti e traduzioni di autori americani assolutamente mediocri, oppure opere che definire minori è un complimento, di scrittori che tanto hanno dato alla SF e che adesso farebbero bene ad appendere la macchina da scrivere o il computer al chiodo. Più di una volta, quando comincio a scrivere un racconto, cerco di immaginare di avere di fronte una platea sconfinata di lettori di tutte le lingue e di tutte le razze ma poi sento i limiti culturali che impone questo Paese. In Italia non si può pensare in grande, soprattutto per via della barriera della lingua che è ben poco internazionale! Volevo sapere se nel mondo dei fumetti esisteva questo tipo di problema o se le cose andavano in un altro modo. Il vostro affezionato

Giuseppe Marazzi

Caro Giuseppe, il tuo discorso è abbastanza vero ma secondo noi bisogna tenere presente sempre e comunque la qualità. Un romanzo come "Terra" di Stefano Benni è stato tradotto in tutto il mondo. È innegabilmente un libro di Fantascienza: certo, appartiene di più al filone di



Douglas Adams che a quello di Clarke e affini e l'elemento fantastico prevale su quello scientifico, ma è in grado di toccare tutte le corde che appassionano milioni di lettori a questo genere della narrativa. Per quanto riguarda i fumetti, l'invasione americana è stata totale e devastante.

Le nostre edicole sono piene di materiale proveniente dagli U.S.A. e la cosa che più sconcerta è che non tutte le testate sono di conclamato valore e di sicura qualità. Il mercato, poi, assorbe fino ad un certo punto, per cui la corsa all'accaparramento del prodotto d'Oltreoceano non può sempre premiare l'editore che investe (e tanto) su una nuova testata. La produzione italiana, naturalmente, ne risente, e le riviste di casa nostra, fatte da autori italiani per il pubblico italiano, si contano davvero sulla punta delle dita. L'invasione al contrario, poi, è ancora lontana dal realizzarsi: abbiamo assistito, semmai, all'esportazione di alcuni talenti della matita come Claudio Castellini, Pino Rinaldi e pochi altri che si stanno davvero ben comportando sulle pagine di testate supereroistiche americane. Per questi autori la soddisfazione è grande, ne siamo certi, ma si tratta pur sempre di eccezionali interpreti: sarebbe auspicabile esportare personaggi, characters ideati e prodotti in Italia, in maniera tale da abbassare ulteriormente il punto di rottura delle varie testate e creare una ricchezza relativa immediatamente reinvestibile in nuove produzioni. Questo sarebbe un modo per "sprovvincializzare" il fumetto di casa nostra e per permettere ad autori di qualità, e qui da noi ce ne sono molti, di produrre e guadagnare di più. Ultimamente, poi, il fumetto statunitense ha prodotto alcune testate e alcune uscite singole decisamente fuori dal classico registro supereroistico, andando a sfiorare il gusto europeo e il modo italiano di concepire il fumetto. Forse, caro Giuseppe, è il momento giusto per sbarcare in America!

Carissimo Eternauta, sono un appassionato di fumetti d'autore che recentemente si è dedicato anche a collezioni più "popolari"; per non riaprire la solita, annosa, pedante e pesantissima polemica, devo sottolineare immediatamente che la



qualità è l'unica discriminante che andrebbe usata per distinguere un fumetto da un altro. Mettiamola così, allora: io amo le storie brevi, autoconclusive, artisticheggianti, che se ne fregano della trama e del colpo a scena ma che cercano di toccare il cuore. Ho amato tantissimo il primo "Lancio Story", ancora seguì "Skorpio" e sono molto contento della nuova veste de "L'Eternauta", con le storie autoconclusive e con episodi d'autore folgoranti, brevi ma intensissimi. Non cambiate più, ve ne scongiuro: mi sembra che abbiate finalmente centrato il vostro bersaglio in edicola!

Oreste Simonini

Caro Oreste, grazie per le lodi e complimenti per la tua lucida analisi sul fumetto. Da sempre, lo sai, cerchiamo di ospitare sulla nostra rivista opere di qualità, qualunque sia la provenienza. Ricordiamo anche noi con piacere l'avvento di "Lancio Story" e proprio su quelle pagine trovò posto a puntate la saga di Oesterheld e Solano Lopez intitolata "L'Eternauta". Erano bei tempi, quelli, ma non bisogna lasciarsi prendere dalla nostalgia quanto, piuttosto, rimboccarsi le maniche e cercare di riportare in auge tutto il settore del fumetto. La nostra rivista offre lo spazio: le idee di qualità e i prodotti ben confezionati devono essere preparati dagli autori, ai quali abbiamo sempre dato la possibilità di esprimersi liberamente. In giro, e sarebbe sciocco negarlo, ci sono dei buoni prodotti ma

vanno valorizzati, inseriti nella cornice giusta. I dati dei distributori sono allarmanti come non mai: il fumetto non vende, questo è poco ma sicuro, ma bloccarsi sulle proprie posizioni equivale a morire. Bisogna investire per uscire dalla crisi, per superare l'impasse, ma soltanto in prodotti in cui si crede ciecamente e non in iniziative qualsiasi che hanno l'unico pregio di recitare in copertina «Anno 1, Numero 1». Certo, il discorso è difficile: anche noi, che pure ci siamo posti traguardi e scopi che necessitano investimenti notevoli, non sappiamo bene dove andare a parare. Ci mettiamo allora nei panni dei neofiti, degli editori che arrivano con capitali freschi e tanto entusiasmo in un settore che necessita di tanta, tantissima esperienza. Quanti soldi vanno sprecati, quanti colpi a vuoto, quanti buchi nell'acqua prima di indovinare la formula giusta? Speriamo che il nostro esempio serva per tracciare una strada, quella della professionalità e della serietà nei confronti del pubblico, e che quanto prima emergano delle idee nuove, capaci

di richiamare in edicola milioni di tifosi dei comics. Serve un ritorno di fiamma, un picco di interesse. E poi, chissà...

Carissimo Eternauta, ti scrivo una lettera breve e forse un po' troppo personale. Volevo salutare attraverso le tue pagine una persona che non sta tanto bene e alla quale non riesco ad avvicinarmi di persona. Non meravigliarti, ma sto parlando di mia madre. È molto difficile parlare con le persone che abbiamo vicino, te lo assicuro. Mamma, ti voglio bene e ce la faremo. Insieme.

Luca

Carissimo Luca, la tua lettera è toccante ed efficace grazie alla sua brevità e alla sua carica umana. È vero, è difficile parlare con chi ci sta vicino, e forse una rivista può amplificare la nostra voce e nascondere la nostra timidezza. In bocca al lupo a te e a tua madre, e complimenti per il coraggio che dimostri. A presto.

L'Eternauta

ANTEFATTO

Del disegnatore di origine polacca Grzegorz Rosinski abbiamo già parlato in un vecchio "Antefatto". Lo sceneggiatore Jean Dufaux è nato in Belgio nel 1949. Dopo gli studi di sceneggiatura cinematografica, inizia a lavorare come giornalista a "Ciné Press". Nel 1983 decide di tentare la fortuna nel campo del fumetto, iniziando a collaborare al leggendario "Tintin". In seguito lavora a pieno ritmo per la Glénat e per Dargaud, collaborando con disegnatori del calibro di Aidans, Renaud, Eric, Sioban II, di J. Dufaux & G. Rosinski.

a pag. 2

Una nuova avventura per Peter Kock, il macho degli spazi siderali. Quando l'abbiamo lasciato l'ultima volta (su "L'Eternauta" n. 142), Peter Kock era reduce della Città-Pianeta. In base alle informazioni in suo possesso, quel pianeta da incubo doveva essere la culla dell'umanità. Alla fine, aveva saputo che, in realtà, il posto che lui cercava era un piccolo pianeta semi-deserto del Sistema Solare, chiamato Terra. Giunto sul nostro Pianeta, Peter Kock va alla ricerca degli "antichi scritti". All'inizio della storia, il nostro eroe va a far visita niente meno che a... Federico Fellini. E la figlia di questi si chiama Isadora Duncan, come la celebre ballerina degli anni Venti. Non solo, ma troveremo anche Corto Maltese! Si tratta di una serie di citazioni scherzose dello sceneggiatore: i pochi abitanti della Terra, dopo la catastrofe nucleare, scelgono il proprio nome fra quelli più famosi della storia e dell'arte. Kock troverà il libro che cerca, ma andrà anche incontro a due grosse delusioni... **Peter Kock** di Ricardo Barreiro & Francisco Solano Lopez.

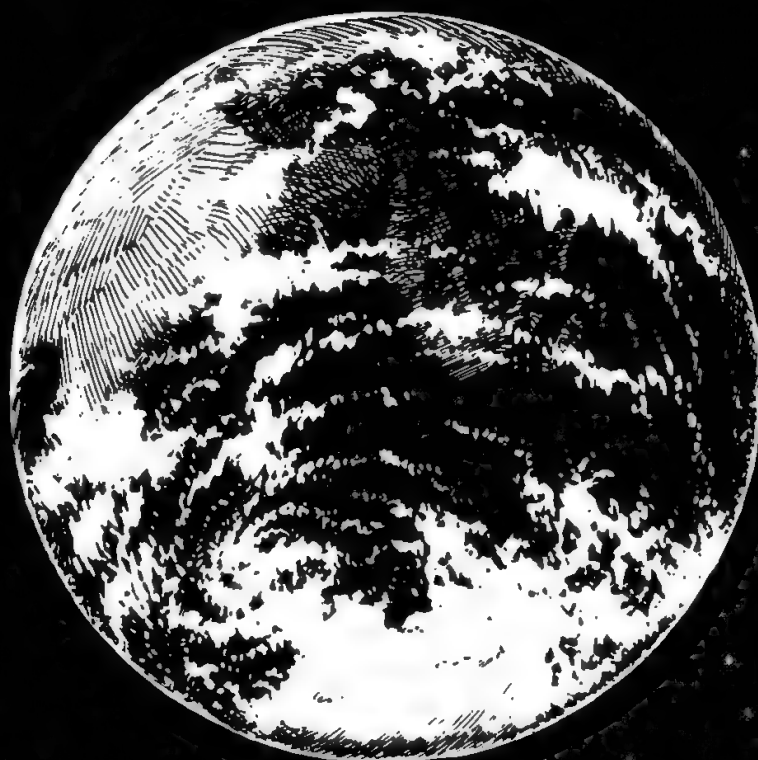
a pag. 68

Inizia un nuovo episodio della serie **Ghita di Alizarr** di F. Thorne, **I mille maghi di Urd**. Abbiamo appena lasciato la bellissima e prospera dea-guerriera trionfante per la fine dell'assedio e la riconquista di Alizarr, strappata ai perfidi usurpatori Troll, dopo un'odissea di avventure consumate fra mutanti d'ogni specie. Ora è venuto il tempo della pacifica ricostruzione, e Ghita regna felice insieme a Dahib e a Thenef. Ma i tre, stufo di regnare, si allontanano dalla corte in cerca di avventure.

a pag. 84

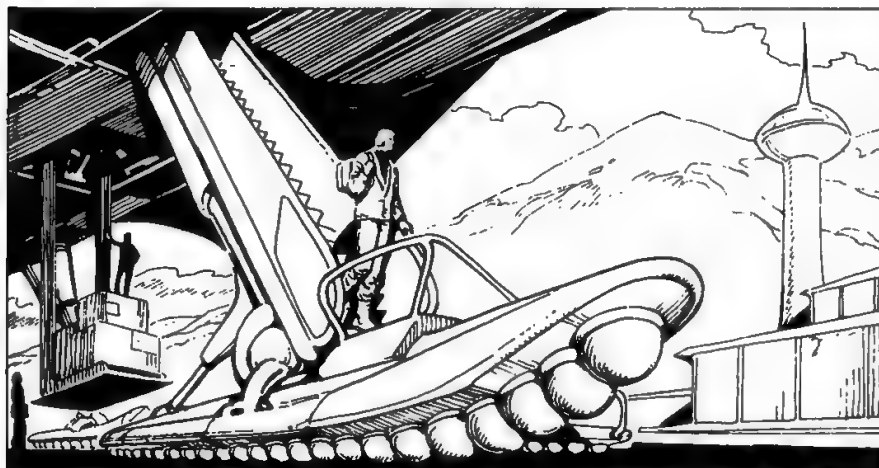
PETER KOCK

**di Barreiro
& Solano Lopez**



TERRA: Il pianeta da dove proviene la razza umana, il seme che ha generato l'intera Confederazione Galattica. Terra o Sole Tre come l'Enciclopedia Concisa Galattica insiste a definirla nelle sue pagine piene di errori e falsificazioni, un pianeta moribondo con una colonia di appena diecimila abitanti normali e circa tre milioni di mutanti che stanno lentamente conquistando le rovine delle antiche civiltà contaminate da letali radiazioni. Come ha potuto una tale magnifica civiltà annientarsi nei roghi atomici dell'olocausto nucleare? Come ha potuto l'umanità distruggere così tanti secoli di cultura con un unico folle gesto? Ci sono molte risposte e molte ipotesi ma una sola cosa è certa: nell'anno 2001, all'alba di un nuovo millennio, la Terra si preparava a entrare in una nuova epoca storica. I vecchi sistemi di governo, tutti basati sul predominio di pochi privilegiati su milioni di schiavi, stavano giungendo alla fine... Una nuova filosofia umanistica in cui non esistevano né schiavi né padroni, dove ogni persona sarebbe stata padrona di se stessa, stava sorgendo. E così i dominatori, gli ultimi detentori del potere, accecati dalla paura della prospettiva di perdere tutto, scatenarono l'unica e definitiva guerra nucleare della storia dell'universo...

La Vera Storia della Terra (estratto)
Prasvus Coal, storico indipendente







IL PIACERE E' TUTTO MIO, MISS DUNCAN.





IL CAFFE' E' UNA DELLE BEVANDE PIU' ANTICHE DELLA TERRA. FORTUNATAMENTE RIUSCIMMO A SALVARE QUALCHE PIANTA DAL FALLOUT...



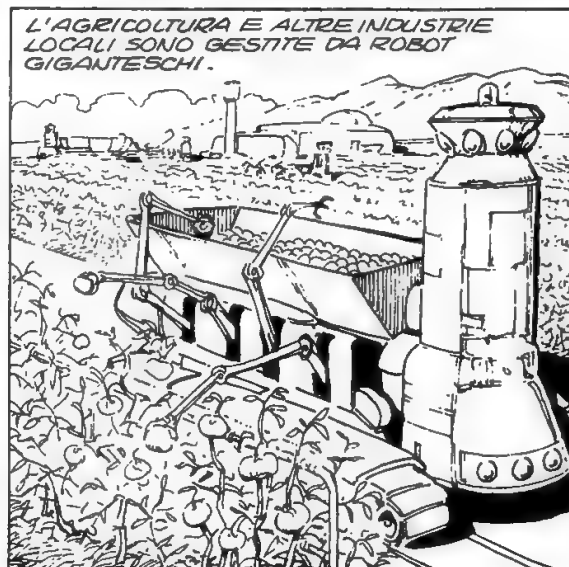
DELIZIOSO... MA PERCHE' ABITATE QUI? PERCHE' NON VI CERCATE UN PIANETA PULITO?



NON CI INTERESSA. NOI POCHI UMANI CHE VI- VIAMO QUI NON ABBIAMO ALTRO LAVORO CHE LO STUDIO E IL PIACERE DELLE SCIENZE E DELLE ARTI...



A NOI NON SERVE LAVO- RARE... LA VENDITA DE- GLI OGGETTI D'ARTE SALVATI DALLE ROVINE DELLE ANTICHE CITTA', DECONTAMINATI, E' OVVIO, CI FORNISCE IL DENARO PER OTTENERE PRO- DOTTI INDUSTRIALI DAGLI ALTRI PIANETI.



L'AGRICOLTURA E ALTRE INDUSTRIE LOCALI SONO GESTITE DA ROBOT GIGANTESCHI.



QUELLI DI NOI CHE LAVO- RANO LO FANNO PER ESERCIZIO E DIVERTI- MENTO.



NEL SUO LIBRO PRASVU COAL DICE CHE I MU- TANTI VIVONO FRA LE ROVINE ABANDONATE DELLE ANTICHE CITTA'...



NUMERICAMENTE QUESTE DISGRAZIATE CREATURE SONO SUPERIORI A NOI, E CIO' LE RENDE DIFFICILI DA CONTROLLARE...

IL REDDITO TOTALE DEL PIANETA, DAL QUALE VENGONO SOT- TRATTI I COSTI PER LA MANUTENZIONE DELLA CITTA', E' DISTRIBUITO IN PARTI UGUALI FRA I SUOI ABITANTI. SE NON FOSSE PER I MUTANTI SAREBBE UN PARADISO...

E' VERO, ANCHE SE, SFORTUNATAMENTE, HANNO INIZIATO A FARE OCCASIONALI SCORRE- RIE SU ALDEA.

...E LE MUTAZIONI FISICHE E PSICHICHE CHE HANNO SOFFERTO SONO COSI' GRAVI CHE RESISTONO A OGNI TENTATIVO DI CLASSIFICAZIONE E STUDIO.



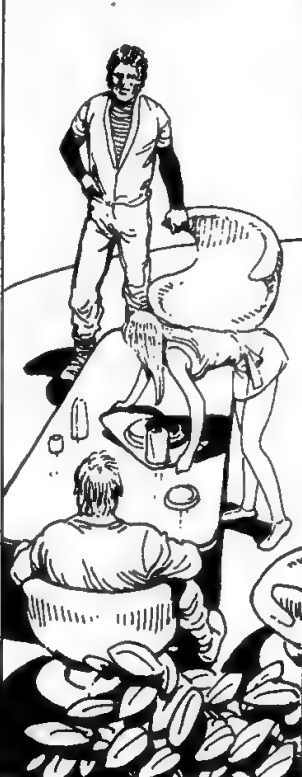
MOLTI DI LORO SONO IMPREVEDIBILI E SI COMPORTANO CON FEROCIA AGGRESSIVITA', E CIO' IMPEDISCE OGNI POSSIBILE COMUNICAZIONE CON LORO.



COME HO DETTO, AMICO MIO, E' UN TERRIBILE PROBLEMA SENZA SOLUZIONE.



MA SONO ORE CHE DISCORRIAMO E LUI DEVE ESSERE ESAUSTO PER IL VIAGGIO, SARA' MEGLIO ANDARE A LETTO E OCCUPARCI DOMANI DELLA "CITTA'".



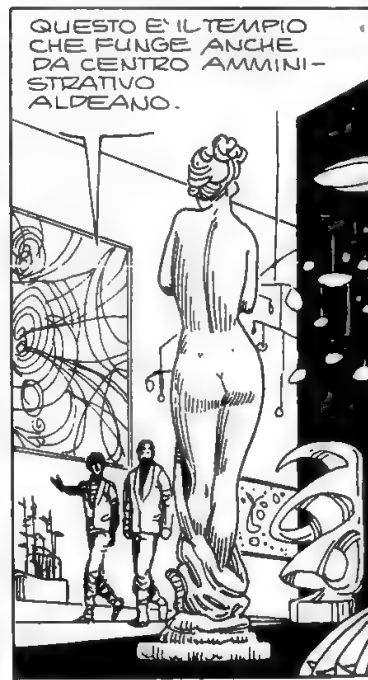
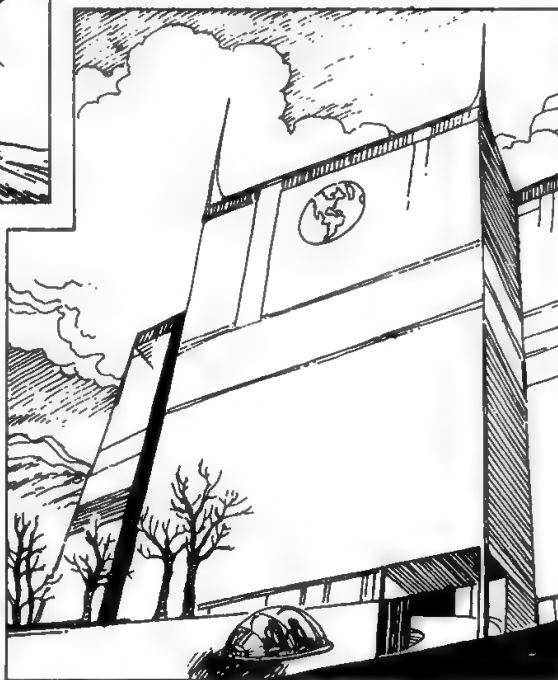
DORMI GIA', PETER?



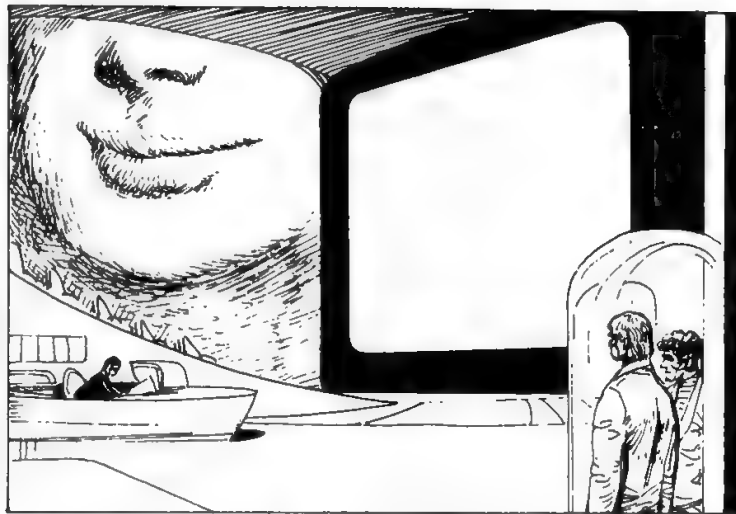
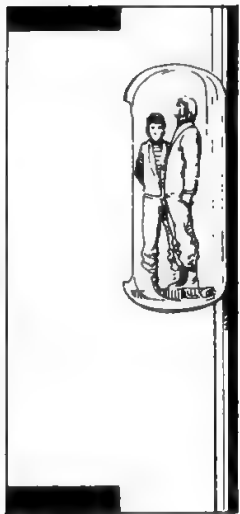
NO. PERCHE'?



PERCHE'... MI PIACEREBBE CONOSCERTI MEGLIO...



ANDIAMO NELLA STANZA DEL SORRISO. VOGLIO FARLE VEDERE UN FILMATO MOLTO INTERESSANTE SULLA TERRA, QUALCOSA CHE NON TROVERA' NEL LIBRO DI PRASVU COAL.



MR. COLTO MALTESE, DIRETTORE DEL SETTORE STORICO DEL TEMPIO.

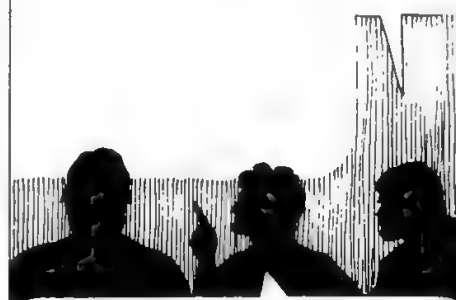


QUALCOSA MI HA COLPITO, I VOSTRI NOMI SONO TUTTI PIUTTOSTO STRANI.



QUESTO PERCHÉ SCEGLIAMO I NOSTRI QUANDO COMPIAMO VENTI ANNI E LA TRADIZIONE VUOLE CHE SI SELEZIONINO NOMI DI FIGURE DELLA STORIA E DELL'ARTE TERRESTRI, DEL PRE- OLOCAUSTO, E' OVVIO.

PROIETTEREMO IL FILMATO CHE HA RICHIESTO STAMANI.



NARDA LA VERA STORIA DELL'ORIGINE DELLA CONFEDERAZIONE, INCLUSE CERTE INFORMAZIONI CHE A PRASVU COAL POTEVANO COSTARE LA VITA SE LE AVESSSE INSERITE NEL SUO LIBRO.

MESI PRIMA CHE SCOPPIASSE LA GUERRA NUCLEARE, I CAPI DEI TERRITORI SETENTRIONALI PROGETTARONO LA COSTRUZIONE DI UN RAZZO GIGANTE ...



ERA IL PRIMO DI QUEL GENERE. LA SUA MISSIONE ERA DI PORTARE UN'ARCA INTERSTELLARE GIGANTE SU PROXIMA CENTAURI ...



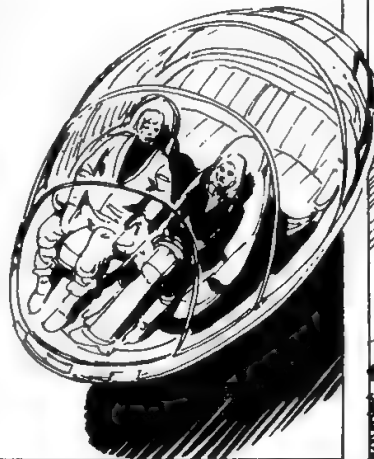
DI QUELLO NE SAPPIAMO POCO. A QUANTO PARE DESCRIVEVA METODI PER COMBATTERE I POTENTI DOMINATORI SETTENTRIONALI ...



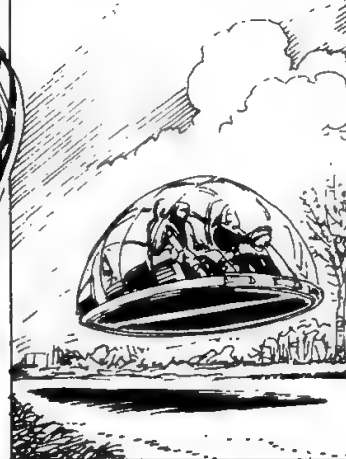
CREDIAMO CHE L'OPERA POSSA TROVARSI NELLA BIBLIOTECA DI UNA DELLE GRANDI CITTÀ CONTAMINATE DALLE RADIAZIONI.



C'E' UN UOMO CHE PUO' AIUTARLA NELLA SUA RICERCA: ABDUL AZAHARET, L'ARABO FOLLE ...



E' UNO DEI POCCHI EREMITI DI ALDEA, UN BIBLIOFILO OSSESSIVO CHE VIVE IN UN PICCOLO COTTAGE LONTANO DALLA CITTÀ.



NON AVREI DOVUTO PERMETTERTI DI ACCOMPAGNARMI. CIO' CHE CI ASPETTA POTREBBE ESSERE PERICOLOSO ...



NON TEMO IL PERICOLO. INOLTRE VOGLIO STARE AL TUO FIANCO.



ISADORA!
A COSA DEVO TALE ONORE?



IL MIO AMICO HA UN FAVORE DA CHIEDERTI ...



... E IL LIBRO CHE STAI CERCANDO E' IN UNA CITTÀ CHIAMATA PARIGI, UN COVO DI MUTANTI ...

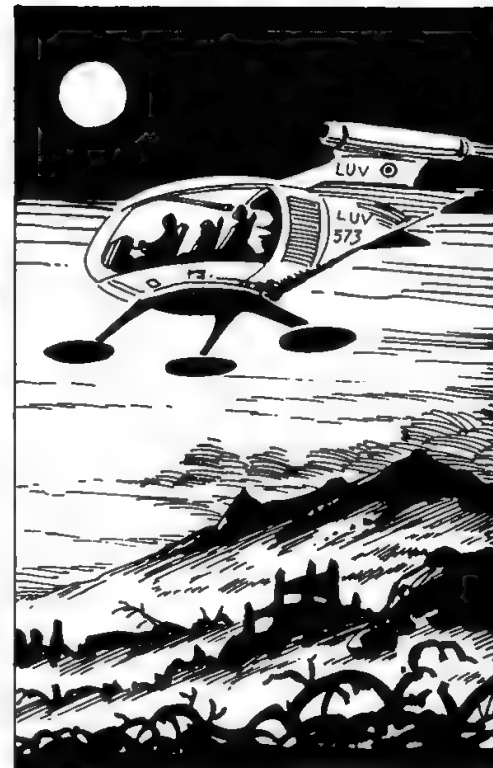


... MA I MUTANTI NON SONO L'UNICO PERICOLO. LA BIBLIOTECA CHE CONTIENE IL LIBRO E' NEL CENTRO DELLA CITTA', DOVE LE RADIAZIONI SONO AL MASSIMO...



COME FACCIAMO AD ARRIVARCI?

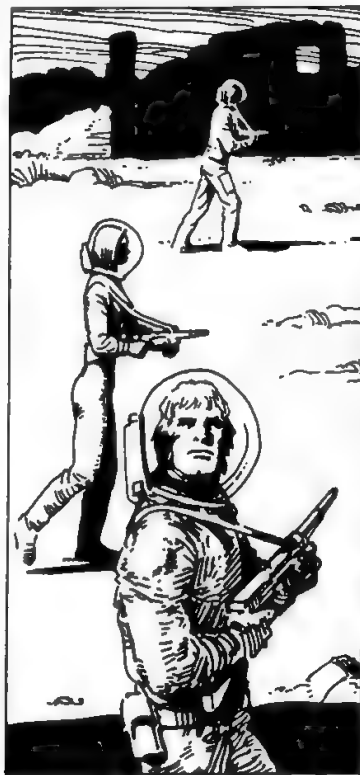
PER PRIMA COSA, CI SERVONO TUTE ANTI-RADIAZIONI E UN MEZZO AEREO. IL VOSTRO FLYER ANDRA' BENE. POSSIAMO PARTIRE DOMATTINA.



FRA CINQUE MINUTI SCENDIAMO. MEGLIO METTERSI IL CASCO.



ATTERREZZEREMO NELLA PERIFERIA DELLA CITTA'. NON POSSIAMO RISCHIARE CHE I MUTANTI SENTANO LA NOSTRA NAVE.





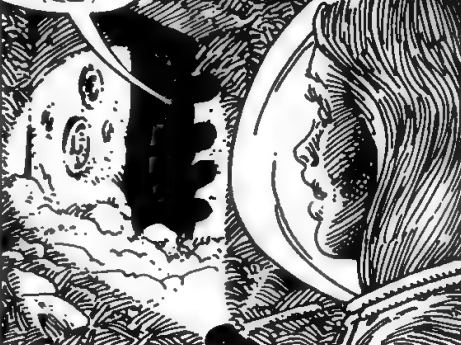
SECONDO
LA MAPPA,
LA BIBLIOTECA
ERA QUI.



"LA CITTA'" DEVI ESSERE
NEL FORZIERE, DOVE
TENEVANO I LIBRI DI
VALORE.



ECCO IL
FORZIE-
RE!



ECCOLO!
M-MA...



OH, NO!

TEMPO... NON
HA RESISTITO AL
PASSARE DEL
TEMPO.



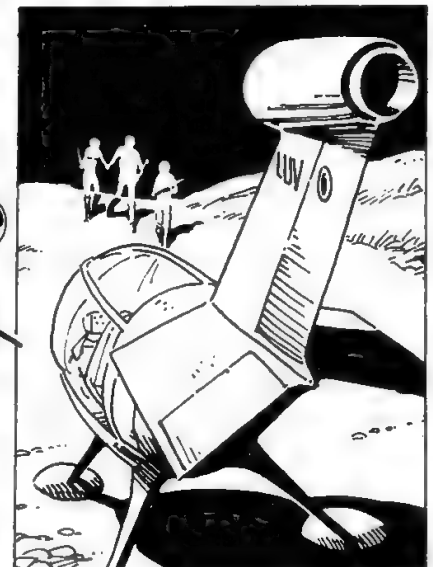
E' COLPA MIA!
SE L'AVESSI
MANEGGIATO
CON PIU'
CURA FORSE
AVREMMO
POTUTO RE-
STAURARLO
NELLA
BIBLIOTE-
CA...

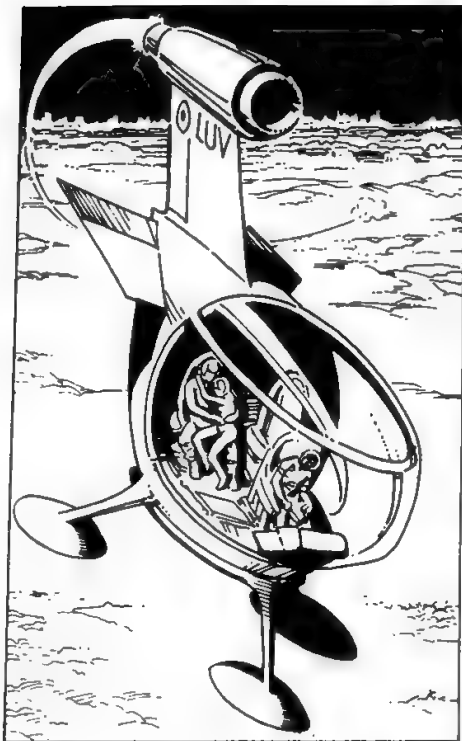
NON PIANGERE.
POTEVA SUCCEDERE
A CHIUNQUE...



NON ABBIAMO
TEMPO PER
QUESTO. DOBBIA-
MO ANDARCENE
DI QUI!

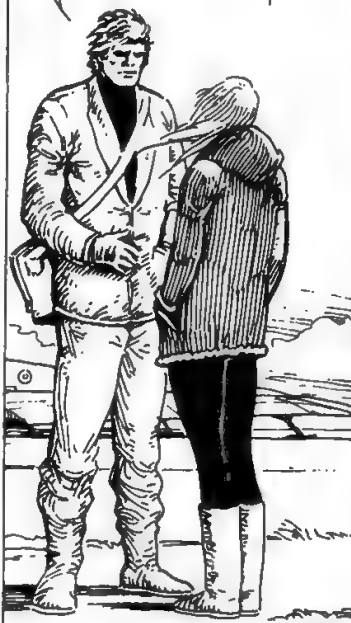






VOGLIO CHE
TU VENGA
CON ME.

NO, PETER...
NON POSSO.



MI ASPETERAI FINCHE' NON
TORNO DA GUEWAR DUE ?

PETER,
TI AMO...
MA ...



SAREBBE
MEGLIO CHE TU
NON TORNASSI
... MAI ...



IO ... NON
CAPISCO.
PERCHE' ?

C'E' QUALCOSA CHE NON TI
ABBIAMO DETTO ... GRAN
PARTE DEGLI ABITANTI DI
ALDEA SONO CONTAMI-
NATI ...

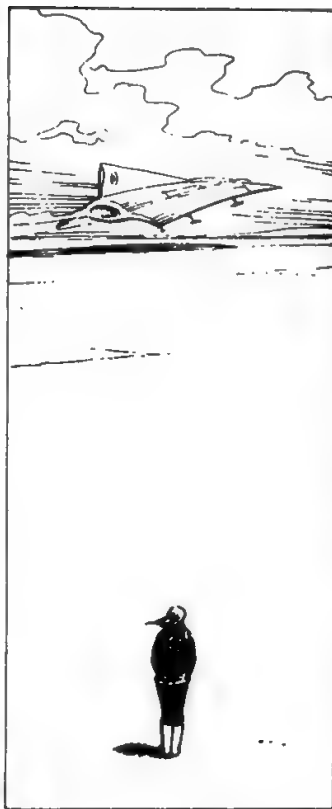


LE RADIAZIONI
SONO
SPIETATE.
SEPPUR DEBOLI,
MA SIAMO
COSTANTEMENTE
ESPOSTI. HO LA
LEUCEMIA,
PETER. I DOTTORI
DICONO CHE AL
MASSIMO HO
QUATTRO MESI
DI VITA.

NON PUO'
ESSERE
VERO, DE-
V'ESSERCI
UN ERRO-
RE!

NO, PETER, NESSUN
ERRORE. SAREBBE ME-
GLIO CHE TE NE ANDASSI
ORA. TI PREGO, NON REN-
DERE TUTTO PIU' DIFFICILE.
ECCO, PRENDI QUESTO LI-
BRO DELLA NOSTRA ANTICA
CULTURA. LEGGILI OGNI
VOLTA CHE PENSI A
ME ...

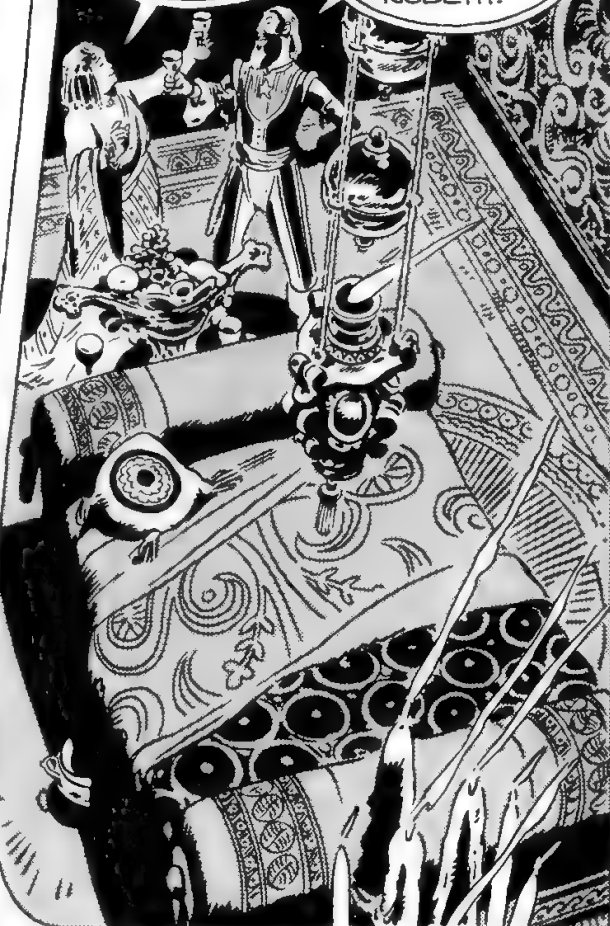




LE CAMERE REGALI SONO UGUALI E SEPARATE DA UNA PARETE DI MOGANO INTERSIATO. NOBETH CHIEDE CHE NELLE STANZE NON VI SIA SERVITU'. MENTRE CONDUCE THENEF NEL SUO BOUDOIR, GHITA RAGGIUNGE RUMTHAR NELLA SUA STANZA.

ALLA PRESTIGITAZIONE E AL BRAVO PRESTIGIATORE/ SEI UN IMBROGLIONE ADATTO AL GUSTO DI UNA REGINA CON UN OCCHIO SU QUALCOSA DI PIU' CHE L'ABBRACADABRA.

HO SENTITO BALLATE DI GIOVANI POETI SCATENATI IN OGNI ANGOLO DELL'IMPERO. CANTANO LA BELLEZZA E LA SAGGEZZA DI NOBETH.



SE POSSO CHIAMARTI GHITA, PUOI CHIAMARMI RUMT. TUTTI MI CHIAMANO COSI'.

COME HA FATTO UN UOMO COSI' GIOVANE A SALIRE SUL TRONO DI URD?

CHIAMARMI RE E' UNA BEFFA COME CHIAMARMI "PERSONA INTERA" VISTO CHE MI MANCA UNA DANNATA GAMBA.



GIOCHI POLITICI E COMPROMESSI HANNO FATTO DI ME E DI NOBETH BURATTINI IN ABITI REGALI.

IL VERO POTERE DI RAHMUZ E' NELLA TORRE DEL MAGO, LASSU'.

I PROBLEMI DI CORTE SONO COMPLICATI. VUOI VENIRE A LETTO CON ME?



NON SONO MAI STATO A LETTO CON UNA DONNA.

QUESTO MONCHERINO E' UNA MALEDIZIONE DIABOLICA CHE FAREBBE DELL'AMORE UNO SPETTACOLO DI PAGLIACCI.

CONOSCO GLI SPETTACOLI DI PAGLIACCI. NON E' UN'ARTE ELEVATA COME QUELLA DI COMPIACERE GLI UOMINI, MA ALTRETTANTO LIETA.



SE TU FINGESSI DI ESSERE UN PAGLIACCIO TRISTE.

E IO UN ALTRO PAGLIACCIO CHE FA L'AMORE CON LUI.

CHI SAREBBE IL PAGLIACCIO PIU' TRISTE?





IL CORTEGGIAMENTO DI NOBETH NON HA LA GOFFAGGINE DELLA GIOVENTU'. THENEF, RESO POTENTE DA UN DILUVIO DI IDROMELE, E' EROICO NELLA SUA AVVENTURA CON LA LASCIVA REGINA. EPPURE, MENTRE SOLEVA LA SUA CORPULENTA AMANTE, PUNTA PIU' A CIO' CHE SI CELA SOTTO IL LETTO CHE AL DIVERTIMENTO SOPRA DI ESSO.



ASSICURATOSI CHE LA SPUTACCHIERA D'ORO E' SOTTO IL LETTO, THENEF MONTA LA ROTONDA REGINA. ORA DEVE ESCOGITARE UN PIANO PER ANDARSENE CON IL VASO. MENTRE IL VETERANO AMANTE SOPPESA LA SUA GIGANTESCA COMPAGNA, IL RENOVIZIO SI UNISCE A GHITA SUL LETTO NELLA STANZA ATTIGUA. CI SONO LUNGHI MOMENTI DI IMBARAZZATO SILENZIO.



NON GUARDA-
RE MENTRE MI
TOLGO QUESTO
DANNATO PEZZO
DI QUERCIA.

COME
VUOI.



E-ECCO! IL DI-
SGUSTOSO, OR-
RENDO... MONCHE-
RINO. DOMINA
LA MIA VITA.

E' LISCIO
E NON E'
BRUTTO A
VEDERSI.



POSSO BACIARTI
OGNI PARTE DEL CORPO?
TU PUOI BACIARE IL
MIO.

RUNTHAR OSSERVA AFFASCINATO GHITA MENTRE BACIA LIEVEMENTE LA SUA GAMBA MOZZA. ACCAREZZA IL MONCHERINO E SUSSURRA: "COME A TE, UNA PARTE DI ME MI E' STATA STRAPPATA. DURANTE L'ANNO DELLA FESTE TUTTO SEMBRAVO ANDARSENE. LA MIA FAMIGLIA. LA MIA VERGINITA'... SPARITE. EPPURE MI SENTO ANCORA INTEGRA. SOLO I NOSTRI SPIRITI SONO FATTI DI UN SOL PEZZO."



E COSI' RE RUNTHAR ASCOLTA L'ANTICO RICHIAMO DELL'AMORE FEMMINILE. IL MUTAMENTO NON PASSA INOSSERVATO NE' AL DESTINO NE' ALL'OCCHIO CURIOSO DI UN OSSERVATORE NASCOSTO.

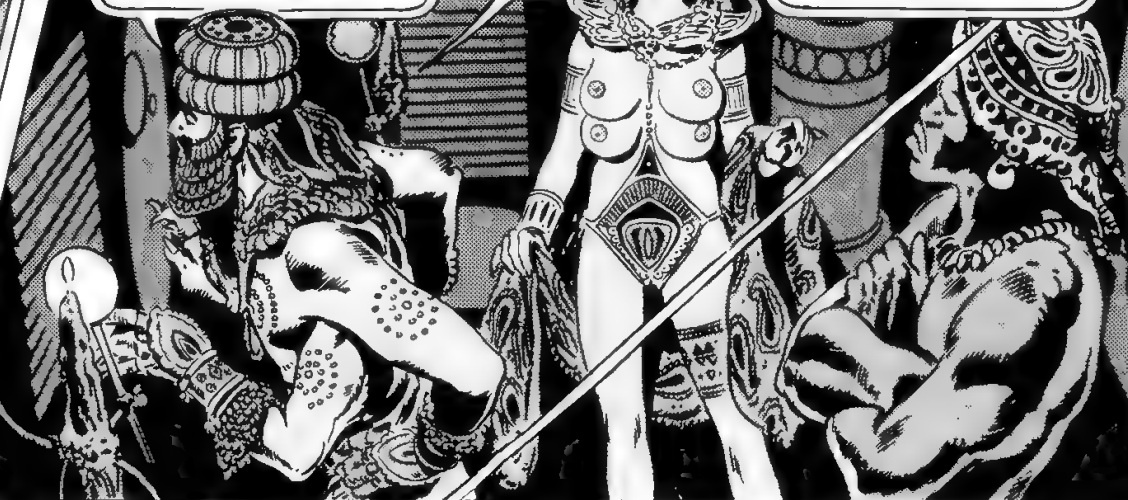


RAHMUZ, MAGO SUPREMO DI UIRD, SBIRCIA NELLA CAMERA DI RINTHAR DA UN CUBICOLO ADIACENTE ALLE STANZE REALI. "E' LA PRIMA VOLTA CHE VEDO RINTHAR CON UNA RAGAZZA. E' PIU' BRAVA DI UNA PROSTITUTA MATURA NEL FARE ALL' AMORE. GUARDA TU STESSA, DAKINI. PERSINO CON LE TUE QUATTRO MAMMELE DUBITO CHE RIUSCIRESTI A COMPIACERLO COME QUESTA FANCIULLA." LA DONNA DAI DUE SENI OSSERVA DALLO SPIONCINO. "UNA GAZZELLA", SUSSURRA. "SI MUOVE COME UNA CERVA IN CALORE."

LA RAGAZZA E' UN PRODIGIO! NON HO MAI VISTO UNA TALE ABILITA' E IMMAGINAZIONE... NEMMENO NEI BORDELLI DI BAALZARZA.

CHE NE SAI DI LEI?

SI CHIAMA GHITA. DANZAVA CON I MENESTRELLI CHE STASERA HANNO INTRATTENUTO RUNT E LA GRASSA SCROFA.



MA, PER QUANTO ESPERTA LA PICCOLA SIA, LE MANCANO DONI DAVVERO UNICI

LEI NON E' SORELLA DI UNA NATURA CAPRICCIOSA.



PECCATO. SOLO NEGLI HAREM DI RAHMUZ E' INOPPORTUNO ESSERE SENZA DONI UNICI.



MENTRE RAHMUZ VEZZEGGIA IL QUARTETTO DI MAMMELE RIGOGLIOSE DI DAKINI, THENEF PRECIPITA NOBETH IN UNA SEQUIELA DI SCONVOLGENTI ORGASMI. CERCANDO DI TOGLIERE LA SPATACCHIERA DA SOTTO IL LETTO, IL MAGO INFILA UN PIEDE NEL SACRO VASO DI NEPTOR.



IMPERTERRITO, THENEF CONTINUA A POMPARE, CALANDO LA SPUTACCHIERA COME UN ROZZO STIVALE. CON ENORME SFORZO NOBETH CAMBIA POSTO CON IL GRACILE MAGO.



LA REGINA UBRIACA SCOPPIA A RIDERE MENTRE TENTA DI SFILARE LA SPUTACCHIERA. "NON AVEVO MAI RISO COSI' TANTO DA QUANDO IL MASTINO URINO' NEL COPRICAPPO DEL MAGGIORDOMO!"



PRESTIGIATORE, SEI UN BEVITORE REGALE E UN NOBILE CORTEGGIATORE.

BURRP



COSI' TI INCORONO PRINCIPE DEL VASO D'ORO!



E DEVI TENERE LA SPUTACCHIERA COME RICORDO DI UNA NOTTE REGALE DI SU-E-GIU'!





THENEF E GHITA TERMINANO IL RACCONTO. DAHIS LI SPINGE GIOIOSAMENTE A NARRARE MAGGIORI DETTAGLI.



E IL MARINAIO ZITHIANO? VI DIEDI QUINTAR D'ORO?

NOBETH E RUNTHAR... RIMANESTE CON LORO DOPO QUELLA NOTTE?

IL GIOVANE FU DISTOLTO DALL'AMORE DEI RAGAZZI?



SÌ, AVEVAMO L'ORO IN CAMBIO DEL VASO.

E PRESTO LO PERDEMMO GIO-CANDO E DIVERTEN-DOCI.

LA COMPAGNIA PARTÌ IL GIORNO DOPO. NON ABBIAMO PIÙ RIVISTO NE' IL RE NE' LA REGINA.



DUE RACCOLTI FA INCONTRAI UNA PROSTITUTA NEL BORDELLO DI BOLETH.

DICEVA DI ESSERE STATA A LETTO CON UN UOMO SENZA UNA GAMBA CHE SI VANTAVA DI ESSERE STATO RE.



LE CHIESE SE CONOSCEVA UNA DONNA CHIAMATA GHITA, PERCHÉ AVEVA VAGATO PER TUTTO L'IMPERO IN CERCA DI LEI.

DOVEVA ESSERE RUNTHAR? LUI AVEVA ASSAGGIATO LA MIA GLORIOSA DEA!

PIÙ AVANTI LUNGO LA POLVEROSA STRADA CHE SI SNODA VERSO UIRD IL TRIO VEDE UNA FILA DI TENDE VICINO ALLA CITTÀ FORTIFICATA DI BAALZARRA.



LAGGIÙ! VEDI MAGO? I MENESTRELLI DI MIRTH RECITANO QUI STASERA.

E' PROPRIO LA NOSTRA COMPAGNIA / SAREMO ACCOLTI CALOROSAMENTE!

LE COSE DI TEATRO MI COINVOLGONO COME IL DIVERTEMENTO, MA CON PIU' INTENSITA'.

VEDO SARTAN! SEMPRE NEL RUOLO DEL SATIRO COME L'HO CONOSCIUTO.



LASCIANDO I DESTRIERI SUL RETRO I TRE SI DIRIGONO VERSO IL TENDONE PRINCIPALE.



SARTAN. GHITA LO CONOSCE BENE, SARTAN... ATTORE, SOGNATORE, VAGABONDO.

SARTAN... EX AMANTE DI GHITA. SARTAN... CORTIGIANO DEL VENTO ERRANTE.

MUONI LE CHIAPPE, BRUTTO FIGLIO DI UN CAPRONE!

GHIIIIIIITA!





GHITA/ PER IL CULO
DI NEBO/ SEI AN-
CORAZI DISPETTOSA/
CON LE PIU' BELLE
PROTUBERANZE
DELL'IMPERO!



SI/ SONO PIU' FOR-
MOSE CHE MAI/ LE
HA TOCCATE IL VEC-
CHIO MAGO PVEDO
CHE VIAGGIATE AN-
CORAZI INSIEME.



ORA IMMAGINO
CHE AVRESTI
BISOGNO DI
UN GIOVANE
FORCO ECCI-
TATO.

SEI TROP-
PO BRAVO
A FAZE IL
SATIRO/ SARTAN!

"STRIZZALE FINCHE' INIZIA LO SPETTACOLO", BOBBOITA THENEF, "E TI PRESENTEREMO IL CONTO." IL SUO INCERTO SENTIMENTO SI FA AMARO. NON SI E' MAI FIDATO DI SARTAN E PER UN ISTANCE ODIA GHITA. FORSE DETESTA COME HA ALLEVATO LA FIGLIA DELLA PESTE. E' PIU' PROBABILE CHE SIA GELOSO E CONFUSO. LE SUE EMOZIONI VERSO DI LEI SONO SEMPRE STATE MASCHERATE DALLA COLPA E DALLA FURFANTERIA.



SARTAN/ NOI TRE
GOVERNIAMO
ALIZARR. IL MIO
ORA E' UN CU-
LO REGALE.

DUNQUE QUESTO
E' RE THENEF/
BENTORNATO FRA
I MENESTRELLI DI
MIRTH.

Film interattivi per giovani generazioni

di Roberto Genovesi

I CD-Rom imperversano. Secondo le ultime statistiche le loro vendite hanno superato alla grande quelle dei dischetti classici e si apprestano, nell'anno in corso, a prendere il largo.

Vantaggi a non finire nel cambio: più dati disponibili, più longevità del prodotto, più resistenza a tempo ed usura. È soprattutto il primo di questi tre vantaggi ad interessarci nel momento in cui parliamo di qualità. Più informazioni e dati si traducono in immagini più realistiche, suoni migliori e, in definitiva, prodotti più competitivi. È il caso del bellissimo "Under A Killing Moon", un fantathriller ambientato negli Stati Uniti del postatomico con tanto di detective privato alla Marlowe alle prese con una serie di delitti riconducibili tutti ad una misteriosa setta esoterica. Fantascienza, horror, thriller e umorismo riempiono ben quattro CD-Rom (consigliato un PC super veloce e possibilmente dotato di CD-Rom multidisco per evitare il continuo caricamento e

"scaricamento"); (lo so: non si può avere tutto dalla vita. Per questo un CD-Rom monodisco è già sufficiente per godersi lo spettacolo). Dal punto di vista grafico il prodotto non ha rivali per il momento. È realizzato con la tecnica di un vero e proprio film e i personaggi sono interpretati da attori veri tra i quali riconoscerete senza dubbio (mi rivolgo alle classi d'età che ruotano attorno agli anni '60) lo "zio" di "Due nipoti e un maggiordomo" nella parte di un detective anziano soprannominato Colonel. La voce che fa da accompagnamento alla storia è quella ormai famosa di James Earl Jones (la voce di Lord Darth Vader di "Star Wars").

Storia lunga ed intrecciata, giocabilità sufficientemente sviluppata (ma non spinta al massimo a causa di una interattività limitata), atmosfera ben

riprodotta fanno di "Under A Killing Moon" (distribuzione Leader, produzione Access) un prodotto senza dubbio consigliabile.

ACQUARIO 1.0: IL PROGRAMMA PER GLI APPASSIONATI DI PESCI E FAUNA MARINA TROPICALE

Come vi abbiamo mostrato più volte dalle pagine di questa rivista i programmi per computer non rientrano solo nella

categoria dei videogiochi. C'è chi lavora alacremente per migliorare la qualità della vita di alcune categorie di professionisti o per facilitare, grazie alla memoria artificiale, determinate funzioni. La Avalon Graphic ha realizzato a questo proposito un pacchetto di programmi di utility che si accinge in questi giorni a proporre sul mercato. Per gli appassionati di pesci la proposta più originale è "Acquario



1.0", un programma per PC IBM e compatibili per avere sotto controllo tutti i dati relativi ai pesci, alle condizioni dell'acqua, per conoscere e curare le malattie più diffuse che possono svilupparsi in un acquario. "Acquario 1.0" consente un archivio anamnesico dei pesci posseduti in acquario, l'archivio dei valori chimici e contiene una guida alle malattie dei pesci, alle sostanze curative. Nel programma è contenuta anche una panoramica con foto digitalizzate e descrizione dei pesci e la funzione di stampa e aggiornamento. Per far funzionare "Acquario 1.0" occorre un PC 286 o superiore con scheda video

a colori e almeno 4 mega di RAM e uno spazio libero su disco fisso di 3 mega. Il programma può essere richiesto alla Avalon Graphic, casella postale 212 00125 Roma.

FUMETTI INTERATTIVI:

È L'ORA DI MARTIN MYSTÈRE

Prosegue il cammino della Simulmondo sul sentiero del fumetto interattivo. Dalla collaborazione con la Sergio Bonelli Editore, dopo Dylan Dog e Tex, è nato anche il videogame ispirato alle avventure di Martyn Mistère, personaggio originale, "colto" e mai abbastanza apprezzato, creato da Alfredo Castelli. "The Secret of the Birdman", distribuito da C.T.O. per PC e CD-Rom vede Martin Mystère alle prese con i segreti dell'Isola di Pasqua. Il gioco si articola su quattro livelli arcade nei quali il personaggio deve evitare trappole, scoprire oggetti, risolvere quesiti per salvare l'isola da una sicura catastrofe.

La giocabilità è sufficiente (non era facile trasportare sul monitor dei computer tutte le caratteristiche di un personaggio complesso come Martin Mystère) e la grafica quella consueta della Simulmondo.

FLIPPATEVI UN PO' SE POTETE

I Mondiali '94 ci hanno regalato tanti

videogame di diversa qualità e valore di provenienza in gran parte americana e inglese. Anche l'Italia ha voluto dire la sua e, a nostro avviso, facendo solo brutta figura.

Siamo parlando

di "Pinball World Cup", un incrocio tra una partita di calcio ed una partita di flipper (ci sono due buche anziché una e il computer gioca dall'alto verso il basso) di dubbie qualità grafiche e una giocabilità appena sufficiente. Il giudizio non sarebbe così negativo se stessi parlando di un programma su dischetto ma la Simulmondo ha prodotto addirittura un CD-Rom! E con le possibilità fornite da un supporto come il CD-Rom ci si poteva aspettare davvero molto ma molto di più. Per chi ha soldi da spendere e tempo da perdere "Pinball World Cup" è distribuito nei negozi specializzati da C.T.O.



La prima parte di questa lunga saga arrivò in Italia sul finire degli anni '70 e segnò una svolta decisiva nel modo di concepire i giganteschi robots nipponici: non più invulnerabili guerrieri d'acciaio che, in ogni episodio, conquistavano scontate vittorie, ma realistiche macchine da combattimento inquadrare in futuristici reparti militari. Fu proprio l'estremo realismo del mecha design e la grande maestria con la quale erano stati caratterizzati i personaggi a mantenere vivo l'interesse su questa lunga saga fino ai nostri giorni. Sulla scia della Gundamania la Bandai realizzò una serie vastissima di modellini in plastica dei famosi Mobile Suit. Proposti in kit di montaggio, principalmente nelle scale 1/100 e 1/144 sono oggi distribuiti in Italia da diverse ditte tra cui la Bradicich Korps di Torino. una delle ultime serie prodotte in Giappone è **Victory Gundam**. I modelli realizzati su questa ennesima reincarnazione del glorioso robot sono senz'altro i migliori dal punto di vista tecnico. Disponibili nelle suddette scale, hanno un prezzo che varia da un massimo di £ 70.000 circa per gli 1/100 alle £ 17.000 circa per gli 1/144. Nonostante il basso prezzo, questi ultimi, non hanno nulla da invidiare ai loro fratelli maggiori. Sono venduti in piccole scatole con una stupenda illustrazione molto più dettagliata e realistica rispetto ai disegni del cartone animato. All'interno possiamo trovare 4 o 5 spru con i particolari del modello, stampati dettagliatamente in plastica di diversi colori, per dare la possibilità anche ai meno esperti di avere un buon risultato senza dover utilizzare il pennello. L'assemblaggio può essere effettuato senza colla in quanto tutti gli elementi sono ad innesto. Le parti che riproducono spade e scudi laser sono in plastica trasparente verde o rossa e rendono in modo eccellente l'effetto fascio di luce. Dello stesso materiale troviamo anche una basetta a V con un'asta per esporre il Mobile Suit sollevato da terra in posizione di volo. La parte cartacea, oltre alle dettagliate istruzioni, comprensibilmente anche se in giapponese, e gli adesivi, comprende una fotografia di sfondo che è possibile collocare tramite una apposita base dietro il modello finito. Ma la trovata geniale è che in ogni scatola (sono circa 15 i soggetti disponibili in questa scala) si trovano scenari consecutivi che, uniti,

Victory Gundam: la reincarnazione del mito

di Giorgio Riccardi

Nato da un'idea di Yoshiyuki Tomino, Mobile Suit Gundam, è senz'altro una delle più famose serie animate di fantascienza mai prodotte in Giappone della Sunrise Animated Co.

formano un fondale unico di circa 30 cm di lunghezza. Tuttavia tutti questi elementi, pur essendo importanti, non rappresentano di per sé la parte forte del prodotto. Il modellista più attento sarà catturato, non solo dalle proporzioni perfette del robot, che nonostante sia alto solo 11 cm, conserva una silhouette molto slanciata e imponente, ma soprattutto dal sistema di giunti che permette al figurino di essere snodato e posizionato in modi diversi. È questo, decisamente, un passo in avanti rispetto ai vecchi modelli della Bandai; tutti troppo statici e rigidi nelle posizioni. In questi Victory Gundam troviamo giunti a sfera e a perno localizzati in tutti i punti di snodo, perfino le paratie del bacino, sia frontali che laterali, si sollevano per permettere alle gambe di compiere il movimento più ampio possibile. Unico punto negativo di questa serie di modelli, anche se non presente nella scala 1/100, è la forma delle mani. A parte il fatto che sono state realizzate, come gli snodi, in nylon (una plastica elastica e indeformabile, ma purtroppo difficile da pitturare) hanno un aspetto complessivo che solo vagamente ricorda quello di una mano. La Bandai per porre rimedio all'errore ha reso disponibile, sempre per £

17.000 circa un weapon set nel quale, oltre ad alcune riproduzioni migliori di mani, stampate con diverse impugnature, sono contenute variazioni di armamento per tutti i tipi di Mobile Suit; una vera chicca per tutti coloro che volessero personalizzare il proprio

modello. Insomma siamo di fronte ad un ottimo prodotto con un rapporto qualità/prezzo veramente buono e come modellista e, non lo nascondo, sfegatato fan della serie animata, non posso che consigliare l'acquisto sia agli esperti che ai meno esperti.



Due consigli prima di cominciare...

a cura di Yellow Kid

Istruzioni per l'installazione e il gioco di: "Flash Gordon" "Mandrake" "L'Eternauta" "Yellow Kid"

Benvenuti nel mondo della Comic Art Games. Questo mese abbiamo deciso di omaggiare i nostri lettori con uno dei quattro videogame prodotti dalla nostra casa editrice, caratterizzati da una grafica particolarmente accattivante e da una ottima giocabilità. Per raggiungere lo scopo finale, bisogna individuare determinati oggetti, impossessarsene e usarli per oltrepassare porte altrimenti chiuse, scambiarli con altri, difendersi da nemici, ecc. Di seguito sono riportati tutti i comandi e le informazioni utili per installare e giocare con gli adventure game della Comic Art Games. Buon divertimento.

INSTALLAZIONE

I giochi della Comic Art Games richiedono come configurazione minima un computer IBM compatibile 386SX 16Mhz con 640K di memoria RAM, un floppy disk drive da 3.5" e una scheda grafica VGA. Noi però raccomandiamo l'uso di un computer con processore 386 DX avente 2Mb di RAM installata, un disco fisso e una scheda sonora AdLib o meglio una SoundBlaster.

MEMORIA

I giochi richiedono per funzionare perfettamente almeno 590K di memoria libera. Se avete dei problemi di memoria tentate uno di questi tre suggerimenti (NOTA: effettuate queste operazioni solo se avete già una certa familiarità con esse):

1. Caricate i programmi TSR in memoria alta. Consultate il manuale del DOS oppure quello del gestore di memoria eventualmente installato per le istruzioni in merito.
2. Modificate i vostri files CON-

FIG.SYS e AUTOEXEC.BAT in modo da non far caricare i programmi TSR in memoria quando il vostro computer viene acceso. Ricordatevi a tal proposito di fare una copia dei files prima di modificarli, così da ripristinarli successivamente.

3. Create un dischetto autoeseguibile che non carichi in memoria eventuali altri programmi. Ogni volta che volete giocare fate partire il computer con questo dischetto. Per fare questa operazione è sufficiente inserire un dischetto non utilizzato da 1.44Mb nell'unità a dischi "A", attivare il DOS e digitare "FORMAT A: /F:1.44 /S" (senza virgolette).

INSTALLAZIONE SU DISCO FISSO

Per installare il gioco su disco fisso seguite le seguenti istruzioni:

1. Accendete computer e monitor.
2. Assicuratevi che vi siano almeno 1.5Mb liberi su disco fisso (almeno il doppio se state usando un programma di compressione dati per disco fisso es. STACKER).
3. Inserite il dischetto.
4. Digitate "A:" (o la lettera di qualunque drive in cui abbiate messo il dischetto seguita da ":") e premete il tasto INVIO.
5. Digitate "INSTALLA" e premete il tasto INVIO.
6. Seguite attentamente le istruzioni che appaiono sullo schermo.

GIOCARE DA DISCHETTO

È possibile giocare anche da dischetto ma è opportuno, seppur non strettamente necessario, che il computer abbia almeno 2Mb di RAM installata e il relativo gestore come ad es. HIMEM.SYS, a causa dei numerosi caricamenti che vengono effettuati durante il gioco.

Eseguite pertanto i passi 1. 3. 4. del paragrafo "INSTALLAZIONE SU DISCO FISSO". Infine digitate "Flash" per Flash Gordon, "Mandrake" per Mandrake, "Eter" per L'Eternauta e "YK" per Yellow Kid e poi premete il tasto INVIO.

GIOCARE DA DISCO FISSO

Quanto detto a proposito della memoria nel paragrafo "GIOCARE DA DISCHETTO" è in certa misura valido anche qui, solo che data la relativa maggiore velocità del disco fisso rispetto al floppy disk drive i disagi derivanti dai continui caricamenti sono meno avvertibili. Comunque per giocare da disco fisso, eseguite il passo 1. del paragrafo "INSTALLAZIONE SU DISCO FISSO" poi digitate "CD \ [nome della directory scelta]" quindi premete INVIO. Infine digitate "Flash" per Flash Gordon, "Mandrake" per Mandrake, "Eter" per L'Eternauta e "YK" per Yellow Kid e poi premete INVIO.

AdLib, SoundBlaster, Stacker, Himem.sys sono marchi e nomi registrati dai rispettivi proprietari.

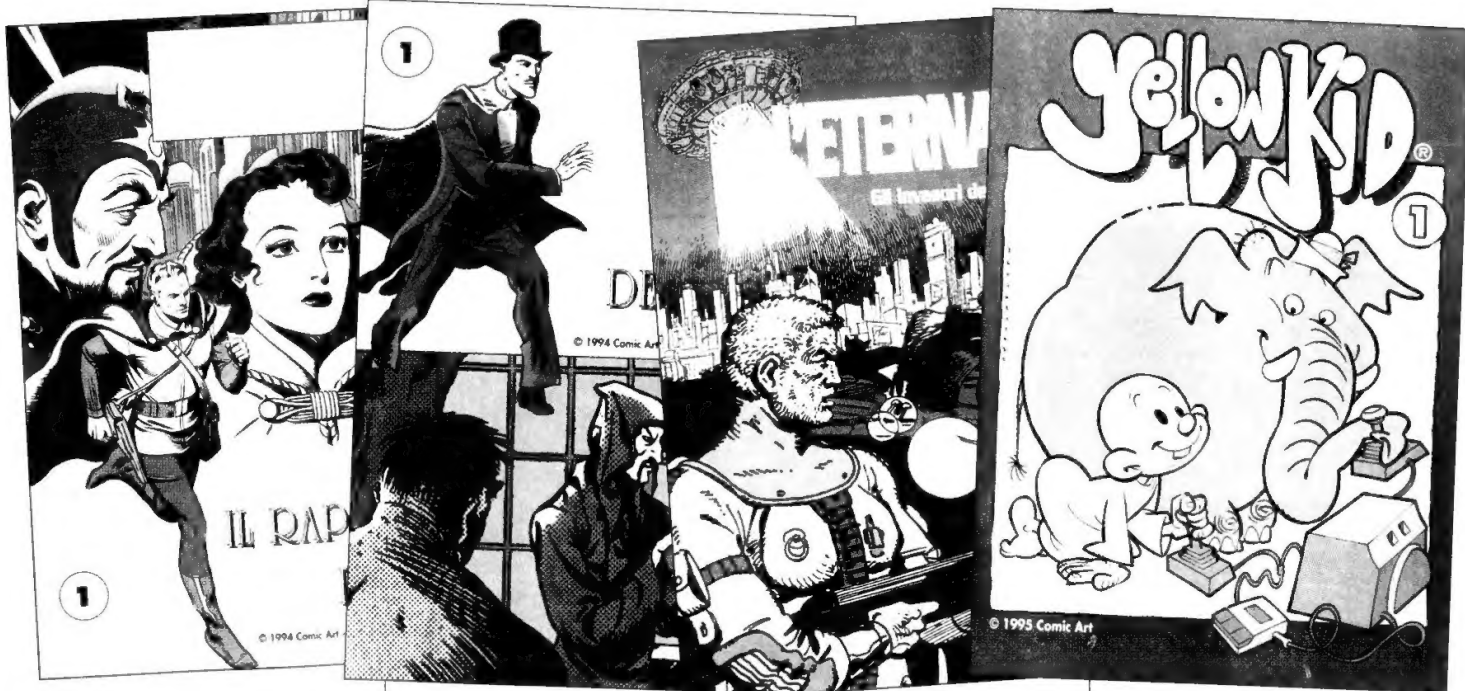
DURANTE IL GIOCO

- Freccia direzionale destra: muove il protagonista a destra.

- Freccia direzionale sinistra: muove il protagonista a sinistra.

- Freccia direzionale verso il basso: fa abbassare il protagonista (solo per "Flash Gordon" e "Mandrake").

- Freccia direzionale verso l'alto: quando è possibile il protagonista entra nelle abitazioni, si incammina per le strade disegnate sullo sfondo ecc



- INVIO: Usa/Raccoglie un oggetto.

- Spazio: colpisce il nemico (escluso "Yellow Kid").

- Tasto "Maiuscole" destro: salta in avanti.

- I: mostra l'inventario.

- Esc: richiama il menù principale.

- Disponendo di un mouse, verrà visualizzato sullo schermo anche un puntatore a forma di croce. Portando quest'ultimo in corrispondenza di una zona del video e premendo il tasto sinistro del mouse, il personaggio vi si porterà il più vicino possibile (questo semplifica e sostituisce l'uso dei tasti "Freccia direzionale destra" e "Freccia direzionale sinistra". Premendo invece il tasto destro del mouse sullo schermo di gioco, il personaggio salta (esattamente come premendo il tasto "Maiuscole" destro). Premendolo invece quando il puntatore è sulla barra informativa inferiore, si accede direttamente al menù principale (come premendo il tasto Esc). Solo per "L'Eternauta" e "Yellow Kid".

tasto F1: spara con l'arma in dotazione (solo per "Flash Gordon")

tasto F1: lancia un colpo magico (solo per "Mandrake")

tasto F2: usa la telecinesi (per spo-

stare leve ed oggetti solo per "Mandrake")

tasto CTRL: spara con l'arma in dotazione (solo per "L'Eternauta")

DURANTE L'INVENTARIO

- Freccie direzionali o movimenti del mouse: evidenziano l'oggetto desiderato. - INVIO o tasto sinistro del mouse: seleziona l'oggetto. - Esc o tasto destro del mouse: torna al gioco.

DURANTE L'INVENTARIO DOPO AVER SELEZIONATO L'OGGETTO

- INVIO o tasto sinistro del mouse: usa l'oggetto correntemente selezionato. - Esc o tasto destro del mouse: torna allo schermo di inventario.

DURANTE I DIALOGHI

- F1 / F2 / F3 o movimenti del mouse: selezionano le risposte possibili.

MENÙ PRINCIPALE

- Freccie direzionali o movimenti del mouse: evidenziano l'opzione desiderata. - INVIO o tasto sinistro del mouse: seleziona l'opzione evidenziata.

Opzioni disponibili:

- Inizia Gioco - Carica (carica una partita salvata) - Salva (salva una partita - appare solo se la partita è in corso) - Musica Sì/No (attiva/disattiva la musica) - Ritorna (esce dalle opzioni - appare solo se la

partita è in corso) - Esci (torna al DOS).

DURANTE I SALVATAGGI DELLE PARTITE

Selezionando dal menù principale l'opzione Salva Gioco, ci si troverà in un sotto-menù che permette di memorizzare fino a 10 partite diverse: basta posizionarsi (con il mouse o le frecce direzionali) sul primo cassetto disponibile, premere INVIO (o il tasto sinistro del mouse) e quindi digitare la denominazione per il salvataggio. Se si gioca su dischetto, è ovviamente necessario aprirlo in scrittura preventivamente.

DURANTE I CARICAMENTI DELLE PARTITE

Selezionando dal menù principale l'opzione Carica Gioco, si presenterà un sotto-menù identico a quello destinato al salvataggio delle partite.

Per ripristinare una partita salvata precedentemente, è sufficiente posizionarsi (con il mouse o le frecce direzionali) sul nome del gioco da caricare, e premere INVIO (o il tasto sinistro del mouse).

NOTA: come si può facilmente notare posizionandosi su una delle partite memorizzate, viene mostrata una piccola immagine riassuntiva della stessa.

PANNELLO INFORMATIVO

Per Flash Gordon:

- Barra contrassegnata da un grafi-

co cardiaco: indica l'energia vitale.

- Barra contrassegnata da una pipiolo: indica la quantità di munizioni ancora disponibili.

- Nella zona centrale appaiono brevi messaggi o informazioni.

Per Mandrake:

- Barra contrassegnata da un cuore: indica l'energia vitale.

- Barra contrassegnata da un fulmine: indica la potenza ancora disponibile per generare le magie.

- Nella zona centrale appaiono brevi messaggi o informazioni.

Per L'Eternauta:

- Barra contrassegnata da un grafico cardiaco: indica l'energia vitale.

- Barra contrassegnata da una mitraglietta: indica la quantità di munizioni ancora disponibili.

- Nella zona centrale appaiono brevi messaggi o informazioni.

Per Yellow Kid

- Barra contrassegnata da una caramella colorata: indica energia vitale di Yellow Kid.

- Nella zona centrale appaiono brevi messaggi o informazioni.

MESSAGGI INFORMATIVI

Saltuariamente vengono rese note delle informazioni al giocatore per mezzo di alcuni messaggi colorati che appaiono in sovrapposizione.

- Esc, Invio, o il tasto sinistro del mouse: diminuisce la durata del messaggio corrente.

Comic Art News

a cura di Yellow Kid

Messe di gustosi frutti sull'albero dei fumetti.

COMIC ART n. 128 (colore e b/n, brass., 96 pp., L. 7.000). **Martin Mystère: Amico treno** quinta parte, di A. Castelli & L. Arduini; **Precisione** di C. Mastantuono; **Un pallido sole primaverile**, di H. Pratt; **I Diritti Umani**, di Sicomoro; **Neve**, di C. Gine & D. Convard; **Malattia d'amore**, di P. Delan & F. Boucq.

LEGEND n. 12 - **Martha Washington** n. 2 (colore, spill., 32 pp., L. 2.900). Di Miller & Gibbons. Continuano le avventure del tenente della PAX. **Harmony**.

BEST COMICS n. 40 - **Thorgal: L'Isola dei mari ghiacciati** (colore, brass., 48 pp., L. 6.000). Di Van Hamme & Rosinski. Ecco a voi il secondo libro, inedito in Italia, della serie **Thorgal** le cui vicen-

de vengono pubblicate sulla rivista "Comic Art".

BRACCIO DI FERRO n. 8 (b/n, brass., 128 pp., L. 3.500). **L'arca di Popeye** di Elzie Crisler Segar. Un'esilarante avventura del marinaio orbo che costruisce un'arca «per metterci sopra uomini, donne e tutti gli altri animali, partire, scoprire un nuovo paese e sfondare un nuovo impero».

DICK TRACY n. 6 (b/n, brass., 128 pp., L. 3.500). Effetti sonori di Chester Gould.

MANDRAKE n. 44 (b/n, brass., 64 pp., L. 3.500). **Mandrake**, il famoso mago in marsina e cilindro, questo mese è in edicola con... **La signora in ermellino** e

Sciarada giallo-rosa, dalla fantasia di Lee Falk e l'arte di Phil Davis. Seguono le storie a puntate di **Agente segreto X-9**, con la terza e ultima parte di **Oro e sangue** e la prima parte di **La spia** entrambe di Austin Briggs.

PHANTOM n. 44 (b/n, brass., 80 pp., L. 4.000). **La valle della paura** e **I gioielli del rajah** di Lee Falk & Wilson McCoy, sono le due avventure che vedranno impegnato il nostro eroe mascherato. In appendice troverete **Brick Bradford** di William Ritt & Clarence Gray, con la seconda parte di **Il Mostro d'acciaio**.

NEW COMICS NOW 347 - Mandrake daily strip 1958/59 (b/n, brass., 88 pp., L. 32.000) di Lee Falk & Phil Davis.

NEW COMICS NOW 333 - Topolino daily strip 1958/59 (b/n, brass., 88 pp., L. 32.000).

NEW COMICS NOW 337 - Topolino daily strip 1987 (b/n, brass., 88 pp., L. 32.000).

NEW COMICS NOW 345 - Phantom daily strip 1978 (b/n, brass., 64 pp., L. 32.000) di Lee Falk & Sy Barry.

CATALOGO EXPOCARTOON MAGGIO 1995 (colore e b/n, spill., 96 pp., L. 10.000) di AA.VV.

SALONE INTERNAZIONALE DEI COMICS, DEL FILM DI ANIMAZIONE E DELL'ILLUSTRAZIONE - Trent'anni di Cartooning da Bordighera a Roma (b/n, brass., 96 pp., L. 25.000) a cura di Immagine - Centro di Studi Iconografici.

GIOVAN BATTISTA CARPI - Mezzo secolo tra illustrazioni e fumetti (colore e b/n, brass., 144 pp., L. 70.000) di Stefano Bartolomei, Alberto Becattini & Luca Boschi.

LA RIVISTA DEL FANTASTICO
L'ETERNAUTA

Periodico mensile - Anno XIV - N. 146
Giugno 1995 - Lire 7.000

Autorizzazione del Tribunale di Roma n. 49 del 20/1/1988 - testata iscritta al Registro Nazionale della Stampa - spedizione in abbonamento postale 50% - **Direttore Editoriale e Responsabile:** Rinaldo Traini; **Collaborazione Redazionale:** Alessandro Benedetti, Stefano Castellani, Stefano Dodet, Tito Intoppa, Renzo Rossi, Ugo Traini; **Traduzioni:** Roberto Battistini, Ugo Traini; **Editore:** Comic Art S.r.l.; **Redazione e Amministrazione:** Via F. Domiziano, 9 - 00145 Roma; Tel. 06/54.13.737 (5 linee r.a.); Fax 06/54.10.775 (linea sempre inserita); **Ufficio Abbonamenti:** Tel. 06/54.04.813; **Distribuzione:** Parrini & C. - Piazza Colonna 361 - Roma; **Fotocomposizione e Fotolito:** Comic Art, Roma - La Cromografica, Roma; **Stampa:** Rotoflex S.r.l., Ariccia (Roma); **Copertina:** Sanjulian; **Diritti internazionali:** Comic Art

Le testate, i titoli, le immagini, i testi letterari, le traduzioni e gli adattamenti sono protetti da "copyright" e ne è vietata la riproduzione anche parziale, con qualsiasi mezzo, senza espressa autorizzazione.

Quando risulta specificato i diritti letterari di utilizzazione editoriale e di sfruttamento commerciale sono di proprietà della Comic Art.

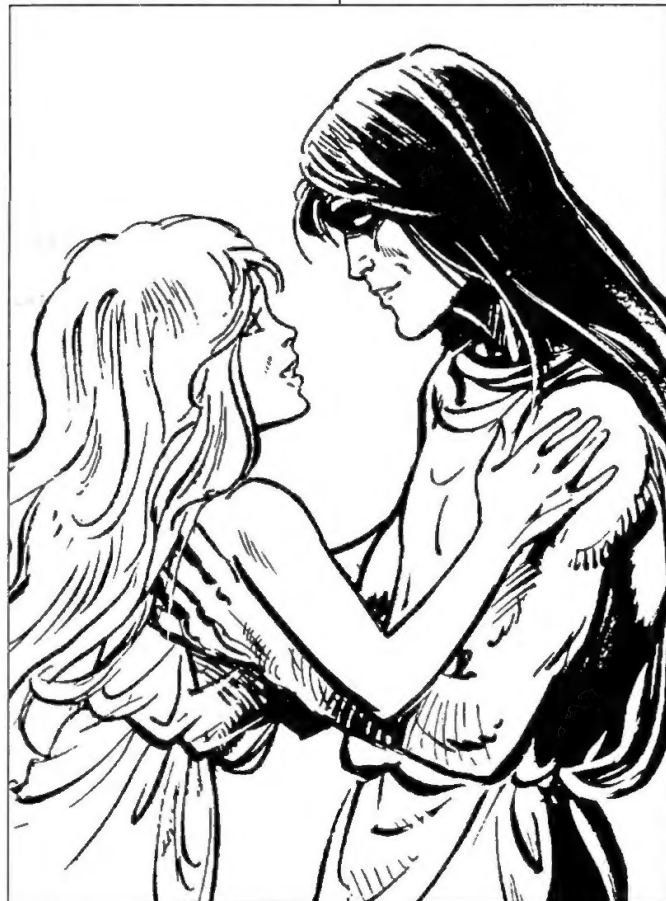
Testi e disegni anche se non pubblicati, non si restituiscono.

Servizio Arretrati: Dal n. 60 al n.70 Lire 5.000 per ciascuna copia, dal n. 71 al n. 82 Lire 5.500 per ciascuna copia, dal n. 83 al n. 105 Lire 6.000 per ciascuna copia, dal n. 106 Lire 7.000 per ciascuna copia. Spese postali Lire 2.500 per copia. Per le raccomandate aggiungere un diritto fisso di Lire 3.200 per ciascuna spedizione.

Gli arretrati fino al n. 59 non sono più disponibili.

L'abbonamento di Lire 84.000 dà diritto a ricevere 12 numeri della rivista e pubblicazioni in omaggio di pari importo, che potranno essere scelte dall'abbonato sul Catalogo Generale della Comic Art. Quest'ultimo potrà essere richiesto presso la nostra redazione. Tutte le pubblicazioni editte dalla Editrice Comic Art possono essere richieste direttamente per telefono, posta o telefax inviando l'importo per vaglia ordinario o internazionale, assegno bancario o conto corrente N. 70513007.

La rivista L'Eternauta accetta inserzioni per moduli. Ciascun modulo lire 3.000 al cmq. Gli inserzionisti possono usufruire gratuitamente di un modulo composto di 10 parole oltre all'indirizzo. Se in neretto viene applicata la normale tariffa. Il testo dell'inserzione deve pervenire entro il giorno 5 del mese precedente all'uscita prevista.



**in un unico volume una storia mozzafiato,
che è già diventata un cult-comic!**

FRANK MILLER

SIN CITY



SI PUÒ ANCHE UCCIDERE PER LEI



**LA STORIA
COMPLETA,
IN 216 PAGINE
LIRE 9.000**

COMICART

FM

IN EDICOLA E NELLE LIBRERIE SPECIALIZZATE

Non si resiste al richiamo di Expocartoon.



A maggio e novembre di ogni anno c'è un appuntamento da non dimenticare.

Expocartoon vi aspetta alla Fiera di Roma con tante novità e forti emozioni.

Fate un nodo al fazzoletto e arriverci a EXPOCARTOON.



GIOCARE È VIVERE
MOSTRA MERCATO DEL FUMETTO
DEL CINEMA D'ANIMAZIONE E DEI GAMES